WEEKLY ファミコン通信

ドラクエⅠ・Ⅱの名場面を一挙大公開!

平成5年2月26日発行(毎週1回金曜日発行) 第8巻 通巻219号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

攻略
バットマンリターンズ
エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡

スクープ!
太閤立志伝
新日本プロレスリング公認 超戦士IN闘強導夢

特集
セクシーゲームの時代なのか?
どうしても気になっちゃうエッチゲームをファミ通は大分析してみました!

新・ポリゴン伝説 阿修羅の章
いまもっとも注目されているポリゴンゲームの人気の秘密とは?



1993 2*26
290yen


2月5日発売予定
この妖気、この迫力、ただものじゃない。
「助かったよ鬼太
「鬼太郎さん、ぼくも石臼の所までおともします」
妖怪ポストに、未来のユメコちゃんから手紙が届いた。なんと、1999年7月、鬼太郎が処刑されてしまうというのじゃ…。人気の「ゲゲゲの鬼太郎」シリーズが、ついにSFCで登場。ストーリー、グラフィック、サウンドともに超グレードアップ。邪悪な空気に包まれた未来世界へ、鬼太郎とともに急行してくれ。
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
©水木プロ・東映動画 ©BANDAI 1993
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい!


SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
アクションゲーム
ゲゲゲの鬼太郎
復活！天魔大王
8M ¥8,800
（予）（税別）
●このゲームでしか見られない、水木しげる描き下ろしの妖怪キャラ。はたしてキミは倒せるか!?
●友だちと協力して妖怪たちをやっつける、二人同時プレイが可能。鬼太郎の仲間は6体から選択。
●大妖怪キャラが続々登場!!迫力のビジュアル、不気味なサウンドがゲームを盛り上げる。
株式会社バンダイ
玩具第３事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI



CAPCOM
ディオラメンションRPG
竜の戦士
BREATH of FIRE
ブレス オブ ファイア
TM
■スーパーファミコン用ソフト 12M＋バッテリーバックアップ ロールプレイングゲーム 定価9,800円(税別)
© CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
今春4月発売予定
株式会社カプコン 大阪本社営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。


SUPER Famicom
8人の勇者、現わる。
かつて、この国の繁栄とともにあった竜の一族。
しかし、一人の女神をめぐる戦いがこの誇り高き一族を二つに分かち、
この世がまさに滅亡せんとした時に立ち上がった、
8人の気高き勇者たちがいたという。
遠い昔に封印された伝説の世界が息を吹き返し、
いま、ふたたび解き放たれようとしているのだ。
勇者の血を引く者達とは？竜族とは？女神とは？
8人の主人公をめぐる、かつてない壮大なストーリーが、
RPGの新たな可能性を見せてくれる。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。


SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。
パーティアクションがRPGを熱くする
攻撃方法は三人三様。どのキャラクターでどう戦うのか——。
戦闘を組み立てるのは君だ!
PARTY ACTION RPG
聖剣伝説2
せいけんでんせつ
'93年4月下旬発売予定
(価格未定)
©スクウェア

WEEKLY ファミコン通信

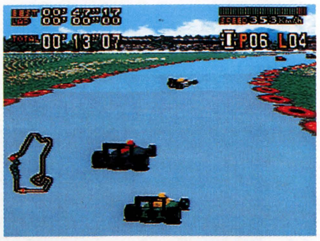
CONTENTS

1993 2·26

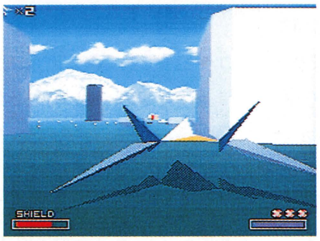
COVER キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸(LIGHT&SHADOWS,INC.)
エアブラシ／三浦健司(LIGHT&SHADOWS,INC.)デザイン／鎗田準次

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03·3486·7111(代表)

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。







GAME INDEX


©LIGHT & SHADOWS.INC SUSUMU MATSUSHITA

HARDWARE

任天堂がゲーム制作用のパソコンを発売するんだって!?


⬅またもや、話題を振りまいてくれる任天堂。正式発表は近そうだぞ!!

任天堂は野村総合研究所(以下、野村総研)と提携して、パソコンを開発、販売することになったのだ。

家庭用ゲームマシンのメーカーがパソコンを発売すると聞くと、セガが発売しているIBM-PC互換機のテラドライブを思い浮かべるよね。でも、任天堂と野村総研が開発するというパソコンは、テラドライブとは、かなり趣の異なるものなのだ。任天堂、野村総研ともに、まだこの業務提携については公式な発表はしていないんだけど、「いまは詳しいことは、なにも言えないんです。もう少ししたら正式な発表ができると思いますから、ちょっとだけ待っててください」(任天堂 広報)

ということなのだ。でも、そう言われてもファミ通編集部としては、はい、そうですか、とすぐに引き下がるわけにもいかない。そこで、現在、このパソコンについて編集部が入手している情報を公開しちゃうぞ。

まず、このパソコンの最大の特徴は、使用目的が限定されているということ。ふつうのパソコンは、ソフトを変えることで、ワープロとして使ったり、表計算をしたり、ゲームを遊んだりできるよね。でも、このマシンの場合、使用する目的は、ユーザーが自分でゲームを作るためのものなのだ。また、マシン自体にパソコン通信用の機能も持っていて、ユーザーを会員として組織化するということ。会員になると(つまり、マシンを買ってユーザー登録をすると)、パソコン通信で、ゲーム作りに関する相談や、会員どうしでの情報交換ができるようになる。じつは、このパソコン通信のネットワーク作りや、運営なんかの面で野村総研が協力するというわけなのだ。任天堂と野村総研といえば、以前に電話回線を利用して、ファミコンを端末とした経営情報サービス事業で手を結んだことがあったよね。それを考えると、今回の提携についても、ふふん、なるほどね……と納得してしまう部分もあるのだ。

さて、肝心のマシンの性能のほうなんだけど、コンピューターの脳みそにあたるCPU(中央演算処理装置)には32ビットのものを搭載。ゲーム作りをするために必要な最少限のソフト(OS:オペレーションシステム)は任天堂が開発する。出力は専用モニターを必要とせず、家庭用のテレビなどを使用することになる……と現在、マシンの性能でわかっているのはここまで。なんという名前で、どんなスタイルなのか、メインメモリーはどのくらいあるのか、外部記憶装置(フロッピーとか、CD-ROMなど)はなにを使うのか、とまだまだわからないことが多い。ただ、マシン製作の狙いについては、

「自分でもゲームを作ってみたい、と思っているユーザーの期待に応えたいからです」(同)

というコメントが出ているぞ。

さて、このパソコン、10万円以下で発売されるということ。正式な発表が楽しみだね。 ＊


⬆こちら、セガが出しているテラドライブ。IBM-PC互換機＋メガドライブってかんじ。

こんなソフトが売れてますし……

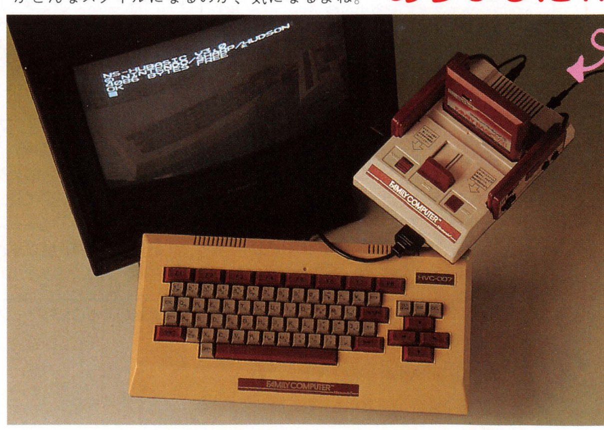




⬅これは、ログインソフトから発売されている『RPGツクール』。PC-9801用のソフトで、これを使えば誰でも簡単にRPGが作れてしまうというもので評判を呼んでいるのだ。こういうソフトが人気を集めているぐらいだから、手軽にRPGやシミュレーション、シューティングゲームが作れるパソコンが発売されたら、欲しがる人がいっぱいいるかもしれないね。

こんなものもありました!!

⬇ファミコン創世期に登場したファミリーベーシック。ファミコンだって、立派(?)なコンピューターなのです。任天堂製のパソコンがどんなスタイルになるのか、気になるよね。



NETWORK

任天堂が衛星放送事業に参入 ゲームライフの未来が変わる

こちらは、任天堂が衛星放送の分野にも参入することになったというニュースだ。これは、経営悪化が伝えられている日本初の衛星を利用したラジオ放送の衛星デジタル音楽放送(通称、セント・ギガ)に資本参加するというもの。かたちとしては、任天堂が1月中旬に設立した新会社"任天堂ギガ"を通じて行なうことになる。

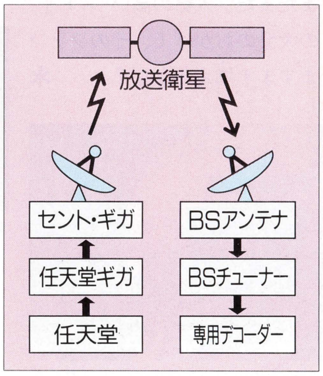
この任天堂ギガは、いまのところ任天堂東京支社内にあり、社長には山内溥任天堂社長が就任している。任天堂は、再建に協力することでデータ放送（衛星放送を使ってデジタル信号を送るという新しいの通信手段)事業参入への足がかりとすると見られている。また一部では、任天堂はこのデータ放送を使って、ゲームソフトをお店や家庭に供給するという計画も考えているとも言われているのだ。

データ放送を使ってゲームソフトを供給する……JSB(日本衛星放送)とタイトーとアスキーが同じような計画を進めていたのを、だいぶまえにこのページで紹介したことがあったよね。あの計画はあまり進展していないようだけど、任天堂が本格的に参入するとなると、ぐっと現実味をおびてくるよね。近い将来に、お店でゲームソフトを買わなくても、家にいたままで好きなゲームが、好きなときに遊ぶことができるなんていう、まさに夢のゲームライフが誕生するかもね⁉ ＊



⬅1月中旬に設立された新会社"任天堂ギガ"は任天堂東京支社のなかに置かれている。本格的に事業を開始するのはいつになるか⁉

将来はこんなことも⁉





⬆これは、"ケーブルテレビ'91"というイベントで展示されたJSB、タイトー、アスキーが共同開発したシステム。あとは機械を小さくすればいいだけ、という段階まできていたんだけど。

⬅将来は、こんなふうに放送衛星を利用してゲームソフトを供給することも可能なのだ。ただし、課金システムや流通システムなど、クリアーしなければならない問題はたくさんあるのだ。

TOPICS

将来の布石？

バンダイの子会社で、これまでビデオソフトの販売や映画の制作などを行なってきていたバンダイビジュアルが、新たにCD-ROM用ソフトの開発販売を始めることになったのだ。第1弾のソフトは、アメリカのプレストスタジオから日本国内でのソフト発売権を獲得したマッキントッシュ用CD-ROMソフト『ジャーニマン・プロジェクト』。4月下旬に発売される予定になっている。このほかにも絵画を集めたソフトや、音楽&効果音を集めたソフトなど、夏ごろまでに少なくとも3タイトル程度を発売(ハード未定)するということだ。来年以降も、年間5～6タイトル程度のCD-ROMソフトを発売していき、対応ハードの種類も、順次増やしていくということなのだ。

これってもしかしたらスーパーファミコンCD-ROMアダプタともなにか関係あるのかな？ ＊

ACCESSORY

NESとジェネシスが仲良しこよし これがアメリカで話題の周辺機器!!

なんと、ジェネシス(アメリカ版メガドライブ)やNES(アメリカ版ファミコン)につなぎ、電話回線を通じて遠く離れた友だちとも対戦ゲームをプレーできる周辺機器がアメリカで話題になっているぞ。

バトンテクノロジーズが開発した"テレプレー・システム"がそれだ。しかもジェネシスどうしやNESどうしだけじゃなく、片方がジェネシス、もう片方がNESの場合でもちゃんと対戦することができる。



⬆左下の写真のようにジェネシスの場合はカートリッジを差し込むところで接続するが、NESは底面の拡張端子に接続するのだ。

ただし遊ぶことができるのは"テレプレー・システム"の専用のソフトのみ。ジェネシス専用やNES専用ソフトは遊べないんだけどもね。

今年の春に『テラン・ウォーズ』というアクションゲーム1本同梱で88ドル99セント(約12000円)の価格設定で発売される予定だという、この"テレプレー・システム"。そのほかにも4本のソフトが同時発売されて、クリスマスまでにさらに8本の対応ソフトが発売されるということだ。うーん。もしファミコンとメガドライブのこんな周辺機器があったらキミは買う？ ＊



⬅将来的にはキーボード&プリンターを接続してワープロとして使用できるようになるということなのだ。多機能だね。

EVENT

宮前真樹、山本淳一も参加『ストII』ゲーム大会開催!!

1月31日東京銀座のヤマハホールで、音楽CD『熱唱!! ストリートファイターII』の発売を記念して、スーパーファミコン版『ストII』ゲーム大会が開かれたのだ。この大会の主催はアルバムの発売元のポニーキャニオン。CDに付いていた応募はがきを送れば参加できるという大会だったのだ。その応募は10000通を超え、そのうちの400名が抽選で選ばれて大会に参加。

この日の決勝の相手は、アルバムのなかで春麗のテーマを歌ったCoCoの宮前真樹と、リュウのテーマを歌った光GENJIの山本淳一。ふたりともこのコーナーのインタビューに登場してくれたから、みんな覚えているよね。会場にはふだんはゲームには興味がないけれど、宮前真樹と山本淳一と対戦するために『ストII』を購入して猛練習してきたという人も多かったぞ。

トーナメント戦で5回勝ち抜いた15名が、いよいよふたりに挑戦。さすが、5回も勝ち抜いてきた強者だけあって、この日のために特訓してきたふたりを倒して、賞品のカプコンのスーパーファミコン用ジョイスティック、CPSファイターをほとんどの人が手にしたぞ。

まだまだ、人気の高い『ストII』。この大会のおかげで、そのファンがますます増えたかな? ＊



⬅司会は本誌でもおなじみの伊集院光。そういえば昨年8月のカプコン主催の『ストII』大会でも司会をやっていたよね。『ストII』に縁がある人だね。

宮前真樹



⬆宮前真樹はとにかくアクションが大きかった。勝ったときは跳びはねて喜んでいた。

山本淳一



⬆山本淳一はなかなかの腕前。でも勝ち残った強者にはかなわなかったのだ。



⬆大会終了後にはふたりのミニコンサートも。みんな総立ちで盛り上がったのだ。

TOPICS

任天堂・電通ゲームセミナーは今年は開催されないのだ……

ゲームが好きで、将来はゲームソフト制作に携わりたいと考えている人を対象にさまざまな講義が行なわれていた任天堂・電通ゲームセミナー。先週のゲームスクール特集の取材時点では今年も開催の予定だったけど、その後、今年は開かれないことが決定したのだ。

「そもそも、開催するかどうかは毎年決めていたんです。スタートする当初から3年間をメドに行なっていこうと考えてましたので、3年目を迎えた昨年をもちましてとりあえずセミナーを終了させることになりました。なお、通常のセミナー&アドバンスセミナーを優秀な成績で終えられ、いま現在マスターフォーラムで学んでいる30数名(3年間合計)の生徒さんについては、今後とも講義を続けていく予定でいます」(任天堂 広報)

うーん……でも無料でゲームのことを学べるのは、このセミナーだけだったし、残念だね。でも、「まだ発表できませんが、新しいシステムを現在検討中です」(同)

今年こそは参加しようと思っていた人は、この新しいシステムの正式発表を待てっ!! ＊



⬆普段は会えない、糸井重里、堀井雄二、宮本茂、中村光一、すぎやまこういちなど毎回招かれる特別講師陣も豪華版だった。

TOPICS

フライトシミュレーターが会員制クラブで楽しめる!!

東京吉祥寺にあるコンピューター関連機器販売会社インタークラフトは、飛行機の操縦シミュレーターの会員制クラブを発足するぞ。このシミュレーションシステムは1月から操縦士の養成学校などにむけて販売しているもので、名称は"マイクロフライトシミュレータA-300"。アメリカのソフトメーカー、マイクロソフトのパソコン用ソフトを改良したものだ。

このシステムは、購入すると100万円近くするもの。それを年会費10000円、使用料1時間3000円で会員が利用できるようにするということだ。早ければ3月にも第1次会員の50名で運営を開始する。

インタークラフトではこれから操縦士の免許を取りたいという人や、キーボードやマウスでの操作ではもの足りないという人に会員になってもらいたいということだ。操縦かんを握って大空を飛んでみたいキミにはチャンスかな? ＊



➡モニターと操縦用のパネルが一体になったシステム。小さなコクピットって感じがするね。

気になる数字……10周年

今年の7月15日でファミコンが発売されてから、10周年を迎える。現在までの総出荷台数はNESも含めれば約6000万台だ。16ビット機が主流になったいまとなっても、着実にその販売台数を伸ばしているのだ。このままいけば21世紀を迎えるころには1億に届く? かもしれないね。

TECHNOLOGY

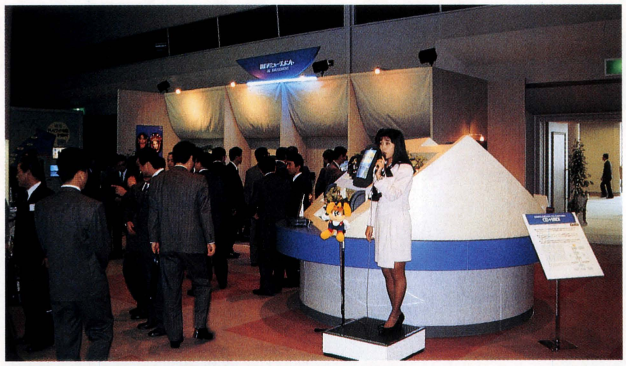
日本ビクター総合技術展"テクノフェア"開催 さて、ワンダーメガはどう進化するのかな？

日本ビクター創立65周年を記念した総合技術展"テクノフェア"が1月31日から2月4日まで横浜にあるパシフィコ横浜会議センターで開催されたのだ。総合技術展と銘打つだけあって会場には最新の商品、技術がまさにめじろおし。しかし、そのなかでもボクたちが気になるのはなんといってもワンダーメガだよね。ワンダーメガは"AVアミューズメント"というブースに展示されていたのだ!!　もちろんこのワンダーメガに関しても最新技術が多数出展されていた。

まずは、スピーカー2個で360度方向の音を再現できる、立体音響ゲームシステムだ。家庭用ゲーム機はもちろん、アーケードゲームにも応用可能な技術で、早ければ今年中に製品化できるとのこと。

続いては、圧縮動画ゲームシステム。MPEGI（映像の圧縮技術の規格）の動画圧縮技術を応用して、実写映像を使ったゲームが遊べるようになる技術だ。実用化には、MPEGを動かすデコーダーをどう接続するかなどの問題があって、まだ時間がかかるということだ。

そのほかにも、ワンダーメガが対応しているCD＋MIDI（デジタル楽器を制御するための国際規格）のデモも行なわれていたぞ。サザンオールスターズの曲に合わせて、実物のベルが鳴ったりとか照明が瞬いたりしていたのだ。すべての技術の実用化が楽しみだよね。＊



⬅"テクノフェア"は、招待者を対象にしていて一般は入場することができなかったのだ。ワンダーメガのブースはかなりの大人気だったぞ!!



⬆CD＋MIDIのデモ。サザンオールスターズの曲に合わせてベルが鳴り照明がチカチカ。



⬅立体音響ゲームシステム。『アフターバーナーⅢ』を改良したデモが使われていたぞ。





⬆➡圧縮動画ゲームシステム。実写版のシューティングと『シャーロック』というアドベンチャーがデモで動いてたのだ。

TOPICS

交通安全にお役に立ちます！ 自動車シミュレーター登場!!

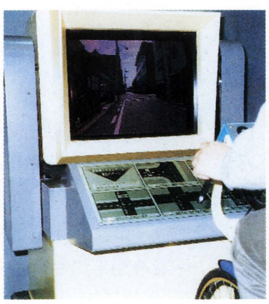
京都市の教育委員会は小学生の自転車の乗りかたの指導に役立てようと、自転車のシミュレーションシステムを導入した。教材機器メーカーの京都科学と共同開発したこのシステムの名前は、"もはん君"。今月中には市内の小学校に貸し出して利用していく。

このシステムは、利用者のペダルの踏みぐあいやハンドルさばきをコンピューターが計算して、実写映像が動いていくというものだ。画像のパターンは20種類も用意されているぞ。また、右手を使って行なう、停止や発進などの合図も、自転車についているセンサーで判別してくれるのだ。約3分間の走行を終えると、成績表がプリントされる。安全確認を怠ったり、ジグザグ走行などの危険な乗りかたをしていると、途中で走行中止になってしまうこともあるそうだ。

ゲーム的感覚で楽しみながら、正しい乗りかたが身につくという、この"もはん君"。全国各地の小学校にも導入してほしいね。＊



⬆自転車の真正面に、実写映像が映るモニターがくっついているってわけだ。ちょっとモニターが小さいって感じかな？



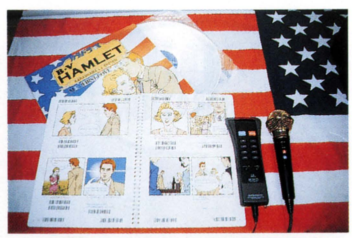
⬅この映像は地元京都で撮影したものだ。安全な走行を心掛けて、気分よく京都の町並を走り抜けたいね。

TECHNOLOGY

ドラマの主役を演じつつ英会話を勉強 ゲーム感覚の"カラドラ"ってな〜に？

レーザーアクティブ発表でまたもや注目を集め始めた、レーザーディスク。今度は、そのレーザーディスクのカラオケ機能を使ってドラマの主役を演じつつ英会話を勉強できるというシステムが開発されたのだ。エムケイ企画が制作販売、パイオニアが制作協力する"カラドラ式"が、それ。カラドラとはカラオケ＋ドラマから作った合成語。その名のとおりレーザーディスクソフトのドラマ（日本語か英語の切り替えができる）を観ながら、気になる言葉が出てきたらドラマの内容がマンガで書かれている教科書を、付属のバーコードリーダーでチェック!!　マイクに向けて喋った自分の発音と、そのドラマの主人公の発音を聴き比べたり、発音するさいの唇の動きを呼び出したりとかもできるのだ。

値段のほうはカラドラ式仕様のレーザーディスクプレーヤー、アンプ、レーザーディスクソフト＆教科書5組などで、39万8000円。そのうちパイオニアからレーザーアクティブ"カラドラ式"パックが発売されるかもしれないね。＊



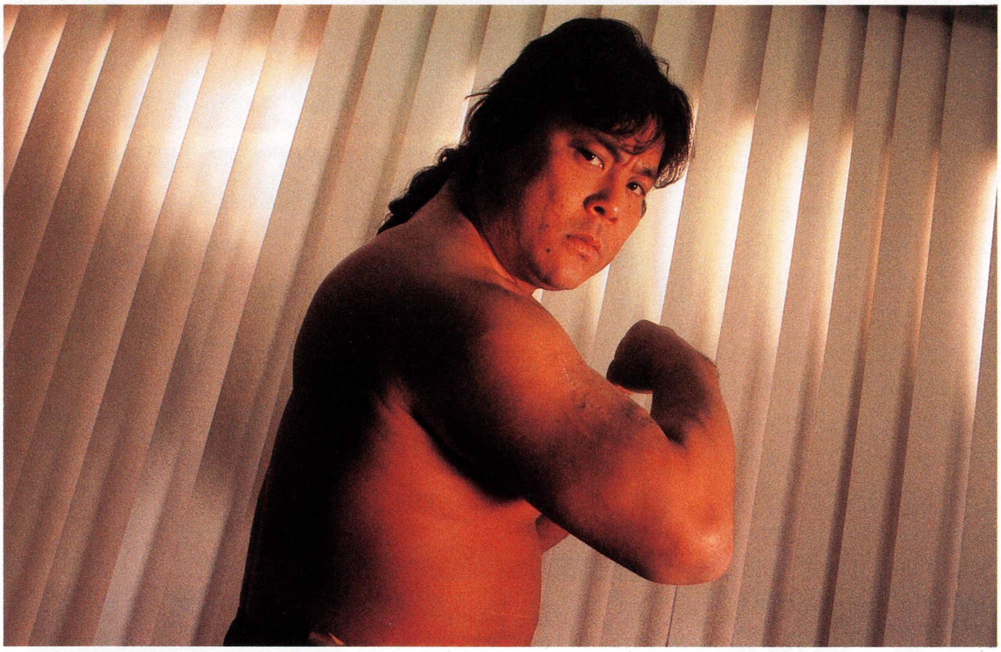
⬆教科書にはドラマのシーンと登場人物のセリフが掲載されている。今後子供向けの英会話教材とか、フランス語版、スペイン語版の教材も発売する予定ということだ。

『FMW』最後の敵はまだ教えられないよ！

プロレスラー
大仁田 厚

プロレス団体FMWの創設者。有刺鉄線マッチなど、その過激な戦いぶりで有名。体についた手術の跡は約450針にもなる。

Photograph by Mikio Kitahara



今回登場するのはプロレス団体FMWの大仁田厚選手だ。ポニーキャニオンからFMW公認のちょっと変わった格闘ゲーム、『FMW』(スーパーファミコン版)が7月に発売予定ということなので、さっそく話を聞いてきたぞ!!

——『FMW』は、いつごろから話があったんですか？

大仁田　だいたい3年ぐらいまえかなあ……。構想1年、制作2年って感じになります。

——どんなゲームなんですか？

大仁田　ただプロレスをやるっていうゲームじゃないんです。従来の機械的、ゲーム的なイメージを超越して、人間ドキュメンタリーといった感じのものになってるんです。FMWの選手が戦いを通じて、だんだん成長していく……みたいな感じで。ただし、ふつうのゲームキャラクターの活躍のように、絶対にありえない世界の話じゃなくて、大仁田という男なら、ひょっとしたらこんなこともやるかもしれない、という世界でのストーリーなんですよ。

——戦いの舞台はとうぜんリングの上ですよね？

大仁田　いや、そうじゃなくってストーリーに応じて変わっていくんですよ。たとえば、国会議事堂の前なんてステージもあります。ゲームのおおまかなストーリーは、〝SMW〟という名前の影の軍団を、われわれ正義の味方(笑)、FMWが倒すというものなんです。徐々に強い敵を倒していって、最後には最強の敵と戦うってワケなんだけど、その敵の正体は……まだ秘密にしておこうかな(笑)。ヒントは誰も出会ったことのない敵です。

——なぜリングの上での戦いにしなかったんですか？

大仁田　いってみれば、子供のころのあこがれみたいなもんですかねえ……こんなところで戦ってみたい、という。そういうのってあるじゃないですか？　映画のような薄暗い廃工場のようなところでの戦いのシーンとか……。

——大仁田さんの夢がつまったソフトという感じですね？

大仁田　そういえるでしょうね。いまの子供たちって、挑戦してもいないうちに判断してしまって、何でも簡単にあきらめてしまうところがあるでしょう。しかし、そこに大仁田という男が現われて、傷だらけになりながらも何にでも挑戦する姿を見て、簡単にあきらめちゃいけないってことをわかってもらいたいんですよ。このゲームにしても、FMWの試合にしてもその挑戦する気持ちは表われていると思っていますよ。

——ところで、大仁田さんはゲームはやるんですか？

大仁田　いや、ファミコンは持ってはいるんですけどねえ、俺は手先が不器用なもので、ゴルフゲームぐらいしかやらないんですよ。でも、この『FMW』だけは自分のゲームなんだからうまくならなきゃ、と思ってるんですけどね(笑)。＊

MINI INFORMATION

▶将棋ソフトVSアマチュア棋士

1月30日に、昨年のコンピューター将棋選手権で優勝した将棋ソフトの『極』にアマチュア棋士5人が挑戦したのだ。つまり最強のパソコン将棋ソフト対人間の勝負。場所は日本将棋連盟の将棋道場。その結果『極』は、初段の棋士ふたりに人間顔負けの戦法で見事に連勝!!　将棋ソフトが公開の場で初段相手に勝ったのは初めて(しかし、二段以上の上段者には負けてしまった)。『極』の開発者によると「不利になったときの戦いや、終盤の勝負の運びかたに問題が残るが、次回作ではそのへんを強化していきたい」ということ。現在開発中の『極Ⅱ』は、二段以上の上段者を相手にも勝てるようになるかもしれないね？



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
手に汗にぎるアジリティバトル近日大公開。
構想3年ファンタジーRPGに話題騒然!
さあ扉を開いて、愛と冒険の世界へ。
Estpolis
エストポリス伝記
スーパーファミコン用 ROMカセット
6月発売!!
TONG KING SHOW
日本列島に
笑いのパンチ直撃、
大ヒット発売中!
大爆笑
人生劇場
JINSEIGEKIJOH
ここが笑える3大ポイント
●1人~6人まで多人数で楽しめる。
●ミニゲームでのバトルシーンが迫力。
●キャラクターがめまぐるしく変化する。
スーパーファミコン用 ROMカセット 価格8,500円(税別)
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5対応
株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 ●高松●0878(33)6340
©TAITO CORP. ※消費税は含まれておりません。 スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

WEEKLY TOP 30

今週は初登場のソフトが、なんと５本！　なかでも22位の『ゆみみみっくす』は、メガ-CD用ソフトとしてはひさびさのヒット作品なのだ。このところ動きが少なかったTOP30にも、春一番が吹き荒れそうだね。

1 ファイナルファンタジーV

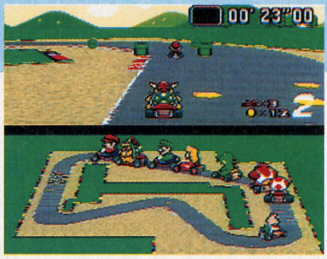


ある場所で手に入るボーンメイルという鎧。とても高い防御力と引き換えに、装備していると回復魔法のケアルでダメージを受けてしまうという弱点があるのだ。ところが、このボーンメイルを装備しているヤツに黒魔法のバイオをかけると、なぜか体力が回復してしまうぞ。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9800円　'92年12月6日発売

2766

2 スーパーマリオカート

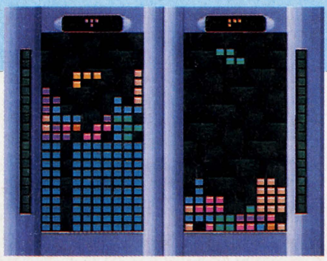


アイテムの赤い甲らは、発射すると自動的に敵を追尾してくれて便利だよね。でも、ふたりで対戦するバトルモードでは、使いかたに用心しないとダメだぞ。対戦相手が上級者だったりした場合、うまく甲らを誘導されて、逆に自分に命中しちゃうこともあるのだ。しおしおのパーってヤツね。

前回2 前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
レースゲーム
■任天堂
8900円[込]　'92年8月27日発売

2584

3 スーパーテトリス2+BomBliss

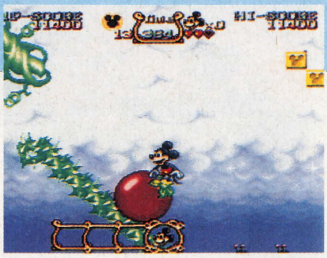


いいかげん強くなりすぎて、手ごたえのある対戦相手が欲しいっ！　なんていうキミには、コントローラーを裏返しに持ってプレーする"超ハンディキャップマッチ"をおすすめしよう。この方法を実行すれば、どんなトーシローの兄ちゃんにも苦戦すること間違いなし。新鮮な喜びが味わえるかも？

前回4　前々回8
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
パズル
■ビー・ピー・エス
8500円　'92年12月18日発売

1856

4 ミッキーのマジカルアドベンチャー



飛んだり、跳ねたり、つかんだり、投げたりと、豊富なアクションが楽しい『マジカルアドベンチャー』。まっしぐらにゴールばかり目指してないで、たまにはふだん行かないコースに寄り道してみよう。思わぬ場所でボーナスステージが見つかったりするぞ。急がば回れなのだ。

前回ー　前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
8500円　'92年11月20日発売

1229

5 らんま1/2～爆烈乱闘篇～



乱馬でプレーすると、最後の敵として登場するパンスト太郎。こいつの強さはハンパじゃないので、必殺技の飛龍昇天波が出せないと勝つのは至難の業。もし技を会得していない人がいたら、ふたり対戦モードで友だちに協力してもらって練習しよう。コツさえつかめれば簡単だぞ。

前回3 前々回2
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■メサイヤ
9600円　'92年12月25日発売

1128

このランキングは、以下の販売店の御協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張ほか）、おもちゃのQ（東京　野方）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

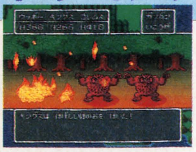
★集計期間1月25日～1月31日

6 ストリートファイターⅡ



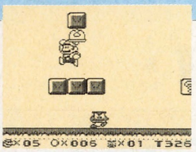
前回5　前々回5　1110
スーパーファミコン
カートリッジ
■カプコン　アクション
9800円　'92年6月10日発売

7 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



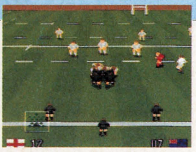
前回6　前々回5　992
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■エニックス　RPG
9600円　'92年9月27日発売

8 スーパーマリオランド2 6つの金貨



前回7　前々回4　928
ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
■任天堂　アクション
3900円[込]　'92年10月21日発売

9 ワールドクラスラグビー



前回―　前々回―　783　new
スーパーファミコン
カートリッジ
■ミサワエンターテイメント　スポーツ
7900円　1月29日発売

10 ふしぎの海のナディア



前回―　前々回―　664　new
PCエンジン
スーパーCD・ROM² 専用
■ハドソン　アドベンチャー
6800円　1月29日発売

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日	価格	本数
11	―	―	ナムコットオープン (new)	スーパーファミコン	カートリッジ	ナムコ	スポーツ	1月29日発売	8800円	576
12	8	9	スーパーマリオワールド	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	アクション	'90年11月21日発売	8000円[込]	574
13	9	10	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	スクウェア	シミュレーション	'92年12月19日発売	9500円	569
14	10	―	うしおととら	スーパーファミコン	カートリッジ	ユタカ・バンダイ	アクション	1月22日発売	8800円	528
15	27	29	三國志Ⅲ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	'92年11月8日発売	14800円	491
16	17	13	ヨッシーのクッキー	ファミコン	カートリッジ	任天堂	パズル	'92年11月21日発売	4900円[込]	482
17	―	―	スーパーニチブツマージャン	スーパーファミコン	カートリッジ	日本物産	テーブルゲーム	'92年12月17日発売	8800円	478
18	14	15	大爆笑 人生劇場	スーパーファミコン	カートリッジ	タイトー	テーブルゲーム	'92年12月25日発売	8500円	446
19	11	12	ヨッシーのクッキー	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'92年11月21日発売	2900円[込]	409
20	23	19	バトルサッカー フィールドの覇者	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	バンプレスト	スポーツ	'92年12月11日発売	9500円	382
21	19	21	SDガンダム外伝2 円卓の騎士	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ユタカ・バンダイ	RPG	'92年12月18日発売	9500円	373
22	―	―	ゆみみみっくす (new)	メガドライブ	CD-ROM	ゲームアーツ	アドベンチャー	1月29日発売	7800円	358
23	15	20	ドラゴンボールZ 激闘天下一武闘会	ファミコン	データック専用カートリッジ	バンダイ	アクション	'92年12月29日発売	7800円[セット価格]	356
24	18	14	ファミスタ'93	ファミコン	カートリッジ	ナムコ	スポーツ	'92年12月22日発売	4900円	355
25	―	―	信長公記 (new)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	やのまん	シミュレーション	1月29日発売	12500円[込]	346
26	―	―	パチ夫くんスペシャル	スーパーファミコン	カートリッジ	ココナッツジャパン	テーブルゲーム	'92年12月11日発売	9800円	327
27	24	25	真・女神転生	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	アトラス	RPG	'92年10月30発売	9800円	318
28	―	―	スーパーマリオUSA	ファミコン	カートリッジ	任天堂	アクション	'92年9月14日発売	4900円[込]	309
29	―	―	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'90年8月3日発売	2600円[込]	301
30	20	―	ヨーロッパ戦線	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	1月16日発売	12800円	298

読者のご意見板

●『ストⅡダッシュターボ』の春麗は、なんとなく体が硬そうな気がする。
新潟県　真貝洋介　15歳

●米国MAXISのジェフ・ブラウン社長は、髪をのばしていると、ほとんどツインピークスのボブのように見えます。
東京都　池辺央樹　27歳

●僕が使ってるノートの販売元は、あの"PAX"だ。
栃木県　斎藤貴則　15歳

●『ストⅡダッシュターボ』でダルシムがやるテレポーテーションは、もうすでにヨガの域を越えていると思う。
栃木県　鈴木　孝　15歳

●ルイージは、きっとあやとりが趣味に違いない。
山口県　堀　祐輔　16歳

●『スターフォックス』のファルコは、鳥のくせにどーやって操縦管を握ってるのだろう……？
福岡県　鳥巣友紀　18歳

●ウチの弟は『ウィズⅤ』でダークロードに出会うと、なぜか英語で語りかけてしまいます。
群馬県　荒井智行　18歳

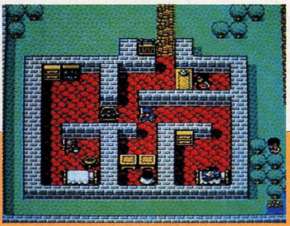
※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

★集計期間1月25日～1月31日

発売までまてない 期待の新作 TOP20

発売直前の『スターフォックス』が3位に浮上。CMのゲーム画面を見て『スターフォックス』ファンが急増した、ってとこなのかな？発売が待ち遠しいよね。

1 ドラゴンクエストI・II



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

1648

前回 2　前々回 1

城や町のマップは基本的にファミコン版と同じ。でもよく見るとビミョーに違っているのだ。

2 聖剣伝説2



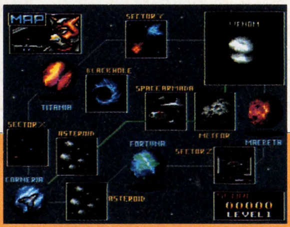
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■スクウェア
価格未定　4月下旬発売予定

1361

前回 1　前々回 2

仲間のひとりである武闘家の少女は、とんがった耳をしてるよね。もしかして人間じゃないのかな？

3 スターフォックス



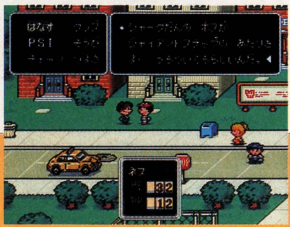
スーパーファミコン
カートリッジ
シューティング
■任天堂
9800円[込]　2月21日発売

1196

前回 5　前々回 5

ゲーム開始後、コースを選ぶ画面で何もしないでじっと待ってると、ときどき流れ星が現われるのだ。

4 MOTHER2 ギーグの逆襲



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
8900円[込]　5月下旬発売予定

747

前回 3　前々回 3

今回も"チェック"コマンドは健在。ゴミ箱やマンホールをチェックすると何か見つかるかもね。

5 天外魔境　風雲カブキ伝



PCエンジン
スーパーCD・ROM² 専用
RPG
■ハドソン
価格未定　発売日未定

429

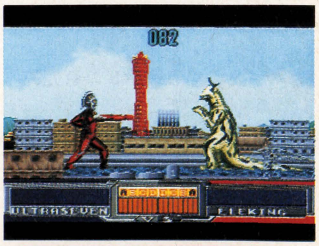
前回 4　前々回 4

ひそかに隠れファンが多い、おまぬけボスキャラ"マントー"。『カブキ伝』にも登場しそうな予感。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得点
6	7	7	シルヴァ・サーガ2	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	セタ	RPG	5月発売予定　9500円	254
7	6	6	ファンタシースターIV	メガドライブ	バックアップカートリッジ	セガ	RPG	発売日未定　価格未定	246
8	9	10	メタルマックス2	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	データイースト	RPG	3月上旬発売予定　9500円	235
9	11	8	イースIV	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	ハドソン	アクションRPG	発売日未定　価格未定	171
10	19	13	伝説のオウガバトル	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	クエスト	シミュレーション	3月12日発売　9600円	165
11	—	—	ウルトラセブン (new)	スーパーファミコン	カートリッジ	バンダイ	アクション	3月26日発売予定　8800円(予価)	151
12	12	15	F-1 GRAND PRIX PART II	スーパーファミコン	カートリッジ	ビデオシステム	レースゲーム	2月26日発売　9800円	149
13	—	19	ソードワールドSFC	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	ティーアンドイーソフト	RPG	7月～8月発売予定　価格未定	146
14	—	20	卒業-グラデュエーション-	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	NECアベニュー	シミュレーション	発売日未定　価格未定	142
15	13	11	ドラゴンナイトIII	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	NECアベニュー	RPG	発売日未定　価格未定	139
16	—	9	Pop'nツインビー	スーパーファミコン	カートリッジ	コナミ	シューティング	3月26日発売　8900円	136
17	16	17	天使の詩II 堕天使の選択	PCエンジン	スーパーCD・ROM²専用	RIOT	RPG	3月26日発売　7800円	135
18	15	—	ファイナルファイトCD	メガドライブ	CD-ROM	セガ	アクション	3月26日発売　8800円	130
19	20	14	ファイナルファイト2	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	'93年発売予定　8500円(予価)	127
20	—	—	ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～ (new)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	カプコン	RPG	4月上旬発売予定　9800円	119

今週の特選ソフト

11位　ウルトラセブン



開発が順調に進み、ついに完成度100パーセントを達成した『ウルトラセブン』。前作『ウルトラマン』と比較して、できるだけ違ったものにしようという点で、スタッフは開発に苦労したとか。怪獣と戦うまえに流れるビジュアルシーンや、バトル中のセブンや怪獣の細かい動きに注目しよう。セブンのファンが、おおっ！と喜ぶような演出がされているのだ。

開発進行度…100パーセント

読者が選ぶ TOP 20

今回はなんと、新しくランクインしてきたソフトはナシ。なんか寂しいよね。来週の動きに期待しようね。

★集計期間1月25日～1月31日

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	スーパーファミコン ■スクウェア	2387
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	1203
3	6	ストリートファイターII	スーパーファミコン ■カプコン	492
4	3	真・女神転生	スーパーファミコン ■アトラス	445
5	5	天外魔境II 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	359
6	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	メガドライブ ■セガ	334
7	9	スーパーマリオカート	スーパーファミコン ■任天堂	272
8	－	ダービースタリオン全国版	ファミコン ■アスキー	269
9	8	ランドストーカー ～皇帝の財宝～	メガドライブ ■セガ	237
10	7	スーパーファイヤープロレスリング2	スーパーファミコン ■ヒューマン	211
11	12	SNATCHER	PCエンジン ■コナミ	195
12	11	重装機兵ヴァルケン	スーパーファミコン ■メサイヤ	192
13	－	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	スーパーファミコン ■スクウェア	163
14	20	イースI・II	PCエンジン ■ハドソン	147
15	15	らんま1/2 ～爆烈乱闘篇～	スーパーファミコン ■メサイヤ	134
16	13	ウィザードリィV 災渦の中心	スーパーファミコン ■アスキー	127
17	－	三國志III	スーパーファミコン ■光栄	125
18	16	アドバンスド大戦略 ～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	110
19	18	ぷよぷよ	メガドライブ ■セガ	108
20	19	ゼルダの伝説 －神々のトライフォース－	スーパーファミコン ■任天堂	106

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'93年1月1日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーV	19633
2	2	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	13577
3	3	ストリートファイターII	5096
4	4	真・女神転生	4760
5	5	天外魔境II 卍MARU	4430
6	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	3739
7	7	ファイナルファンタジーIV	1992
8	8	スーパーマリオカート	1884
9	9	ランドストーカー～皇帝の財宝～	1837
10	10	SNATCHER	1387
11	11	ウィザードリィV 災渦の中心	1221
12	12	スーパーファイヤープロレスリング2	1214
13	14	三國志III	962
14	15	イースI・II	871
15	13	MOTHER	861
16	16	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	778
17	19	ダービースタリオン全国版	744
18	18	重装機兵ヴァルケン	715
19	17	ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-	644
20	22	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	610

ビデオゲーム TOP 10

あいかわらず強い『リーサルエンフォーサーズ』と『バーチャレーシング』。格闘ゲームブームのなかで、よくがんばってるね。

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	2	リーサルエンフォーサーズ	■コナミ シューティング	2629
2	1	バーチャレーシング	■セガ レースゲーム	2491
3	5	ストリートファイターII ダッシュ	■カプコン アクション	1818
4	3	ストリートファイターII ダッシュ ターボ	■カプコン アクション	1773
5	6	天地を喰らうII 赤壁の戦い	■カプコン アクション	1408
6	7	コカコーラスズカエイトアワーズ	■ナムコ バイクレース	1216
7	4	餓狼伝説2	■エス・エヌ・ケイ アクション	1116
8	new	スーパーリアル麻雀PIII	■セタ テーブルゲーム	953
9	9	爆烈魔Q大冒険	■ナムコ クイズ	845
10	10	ファイナルラップ3	■ナムコ レースゲーム	685

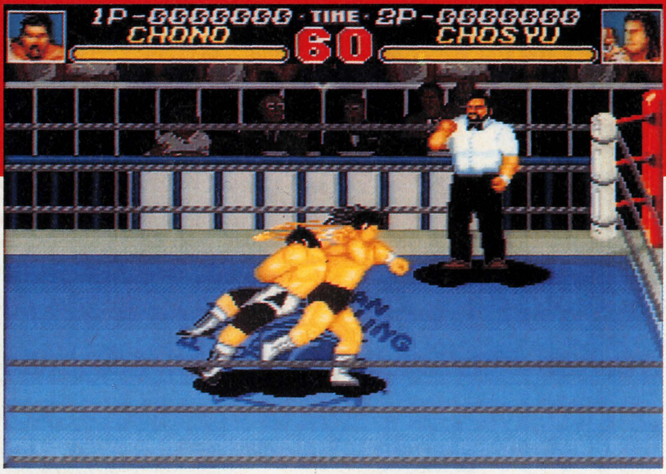
●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

なんと『スーパースターウォーズ』がいきなりトップ！　アメリカじゃこの手のキャラクターゲームは人気が出るんだよねえ。

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	new	スーパースターウォーズ (SUPER STAR WARS)	■JVC MUSICAL SUPER NES アクション
2	3	ストリートファイターII (STREET FIGHTER 2)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
3	6	スーパーマリオランド2 6つの金貨 (SUPER MARIO LAND 2)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
4	2	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌 (STREET OF RAGE 2)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
5	5	プロフットボール'93（仮題） (JHON MADDEN FOOTBALL '93)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
6	4	ロード・ラッシュII (ROAD RASH 2)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS レースゲーム
7	8	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 (SONIC THE HEDGEHOG 2)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
8	7	スーパーマリオカート (SUPER MARIO KART)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES レースゲーム
9	1	ドルフィン (DOLPHIN)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
10	9	プロフットボール'93 (JHON MADDEN FOOTBALL '93)	■ELECTRONIC ARTS SUPAER NES スポーツ

●協力店　G&G Software Inc, ELECTRONICS BOUTIQUE Inc.



緊急速報1



実名のレスラーたちが登場する時代となり、プロレスゲーム界は実際のプロレス界を彷彿とさせる群雄割拠状態となった。その混戦を制するのは……このゲームだ!!

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	バリエ　6月下旬発売予定　9800円(予価)	16メガ

美麗グラフィックで新日イズム爆発ダァ〜ッ!!

新日本プロレスリング所属の人気レスラー10人が実名で登場するのが、この『超戦士IN闘強導夢』だ。

このゲーム、何といってもグラフィックがすご〜い。16メガもある容量のほとんどをグラフィックに割いたというだけあって、グラフィックに関しては言うことなし。キャラもかなりでっかく、たいへんよくできましたのハンコを押してあげたいぐらいなのだ。

さて、おつぎは技についてだ。出る技は、A、B、X、Yの各ボタンと✚ボタンの組み合わせによって決まる。もちろん、相手と組んでいるとき、離れているときなどシチュエーションが変わると、出る技も変わるぞ。相手と組んでいるときにどちらの技が掛かるかは、タイミングの勝負になるのだ。

技とレフェリーはこんなカンジよ



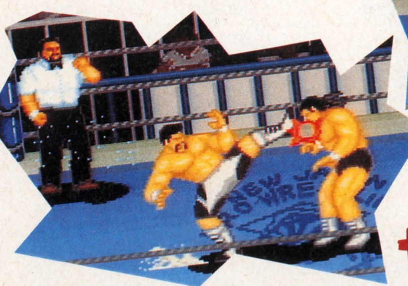
スコーピオンデスロック

⬅長州力のフィニッシュホールドとして脚光を浴びた技。サソリ固めのことね。マサ斎藤にも、スタパ斎藤にも似ているレフェリーさん(タイガー脱部?)にも注目。

浴びせ蹴り



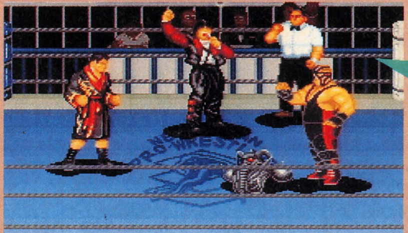
➡ここでストップをかけられると、手と足がどっちがどっちだかわかりにくくなるのが、ライガーさんのコスチュームの欠点?



⬅"ヤクザ"ということばが放送禁止用語のため(?)、テレビ中継では、"ケンカキック"というんだよね〜。

ヤクザキック

誌上VTR 藤波 VS ベイダー



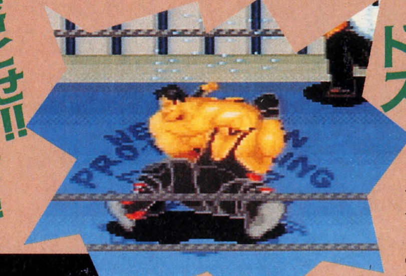


みなさん盛り上がってください

⬆ベイダーのおなじみのパフォーマンスが終わって、田中(ケロちゃん)リングアナが両選手をコール。藤波のガウンがカッチョええ。

➡さあ、試合開始。ベイダーは重量感があるぞ。バックにいるスキンヘッドのおやじは山本小鉄か?

落とせ!! 落とせ!!



ドラゴンスリーパー炸裂!!

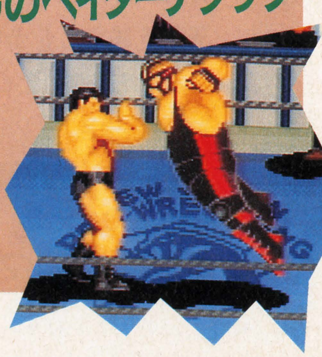
⬅藤波のオリジナルホールドが炸裂。飛び散る汗。右からと左からの違いはあるけど、実写のものと比べてみて。



こちらは実写

お返しのベイダーアタック

➡ふつうのレスラーがやると単なるジャンピングボディーアタックだが、ベイダーがやると必殺技のベイダーアタックになる。



ナンバーワンはオレだ!!

長州、藤波、アーンド三銃士

選手紹介その1

ここから2ページにわたって、登場選手10人の紹介をするぞ。ちなみに、必殺技はいつでも出すことができま～す。ゲームボーイの『闘魂三銃士』のように、相手の体力を0にしてからでないと使えないってことはないのだ。でも、序盤からバンバン使うのはど～もね。

G1クライマックス



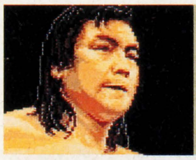
⬆ひとりプレー専用のモード。10人のなかから好きなレスラーを選び、残りの9人を相手に勝ち抜いていくのだ。

VSバトル



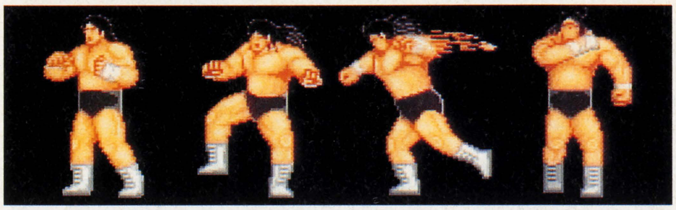
⬆対戦プレーができるモード。タッグマッチで戦うこともでき、マルチタップをつなげば白熱の4人プレーも可能だ。

長州 力



身長 184センチメートル
体重 115キログラム

必殺技
リキラリアット



"革命戦士"と呼ばれ、一度は維新軍を率いて全日本プロレスのリングに上がったこともある。パワーを活かした攻撃を得意とする。元IWGPヘビー級チャンピオン。

●こんな技が使えるのだ

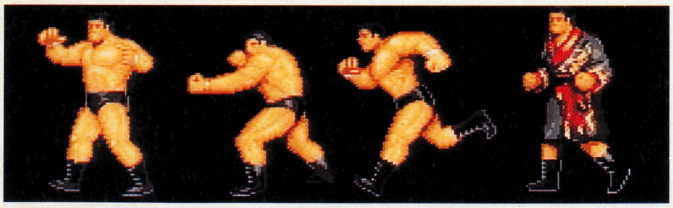
バックドロップ、キチンシンク、パイルドライバー、ブレーンバスター、スコーピオンデスロック……など。

藤波 辰爾



身長 185センチメートル
体重 109キログラム

必殺技
ドラゴンスリーパーホールド



長州とは良きライバルであり、ふたりの対決は"名勝負数え唄"と呼ばれてファンの感動を呼んだ。ニックネームは"炎の飛龍"。元IWGPヘビー級チャンピオン。

●こんな技が使えるのだ

延髄斬り、ダブルアームスープレックス、ドラゴンロケット、ドラゴンスープレックス………………など。

蝶野 正洋



身長 187センチメートル
体重 110キログラム

必殺技
S.T.F.



武藤、橋本とともに闘魂三銃士と呼ばれる。'91、'92年と、新日本プロレス最大のイベント、"GIクライマックス"を連覇した実力者。元NWA世界ヘビー級チャンピオン。

●こんな技が使えるのだ

パワーボム、ジャンピングエルボーバット、フライングショルダータックル、ヤクザキック…………など。

ザ・グレート・ムタ



身長 188センチメートル
体重 110キログラム

必殺技
ムーンサルトボディープレス



現NWA、IWGPヘビー級統一チャンピオン。その正体は、闘魂三銃士のひとり武藤敬司だ。素顔のときはそんなに強くないのだが、顔にペインティングをすると……。

●こんな技が使えるのだ

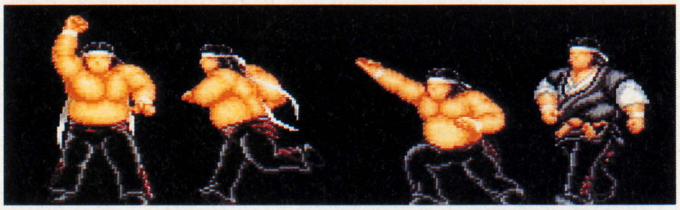
スペースローリングエルボー、フラッシングエルボー、ローリングソバット、掌打、金的、毒霧……など。

橋本 真也



身長 183センチメートル
体重 134キログラム

必殺技
D.D.T.



闘魂三銃士のなかでもナンバーワンの男として活躍していた時期もあったが、このところケガに泣いて伸び悩みぎみ。"破壊王"が真の実力を発揮するのはいつになるのか。

●こんな技が使えるのだ

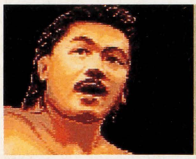
ニールキック、バックドロップ、パワースラム、ヘッドバット、地獄突き、払い腰、水面蹴り………など。

SCOOP 1

新日はこのオレが制す!!

選手紹介その2

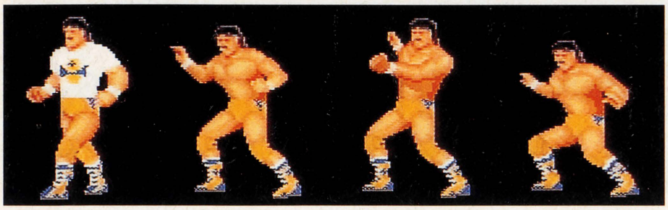
馳、ライガー、そして外人勢



馳 浩

身長 183センチメートル　体重 105キログラム

必殺技 ノーザンライトスープレックスホールド



どんなタイプのプロレスにも対応できるレスラー。ノーザンライトスープレックスはオリジナルホールドだ。佐々木健介とのコンビでＩWGPタッグ王者になったことも。

●こんな技が使えるのだ

ジャーマンスープレックス、フェイスクラッシャー、フライングニードロップ、鎌固め、裏投げ……など。



獣神サンダーライガー

身長 170センチメートル　体重 93キログラム

必殺技 シューティングスタープレス



現ＩWGPジュニアヘビー級チャンピオン。このゲームに登場する、唯一のジュニアヘビー級のレスラーだ。その華麗な空中殺法で、ファンの目を魅了する。

●こんな技が使えるのだ

浴びせ蹴り、ケブラドーラコンヒーロ、プランチャースイシーダー、セントーン、ライガーボム……など。



ビッグ・バン・ベイダー

身長 195センチメートル　体重 185キログラム

必殺技 ベイダーアタック



初対決でアントニオ猪木を破って衝撃のデビュー。いまでは、押しも押されもせぬ新日本プロレスのトップ外人レスラーに成長した。元ＩWGPヘビー級チャンピオン。

●こんな技が使えるのだ

裏拳、裏投げ、アルゼンチンバックブリーカー、ヘッドバット、ビッグバンクラッシュ………………など。



スコット・ノートン

身長 190センチメートル　体重 160キログラム

必殺技 パワースラム



全米腕相撲選手権のチャンピオンという変な肩書きを持って新日本プロレスのリングに登場。めきめき頭角を現わし、現在では、ベイダーと並ぶ外人エースとなっている。

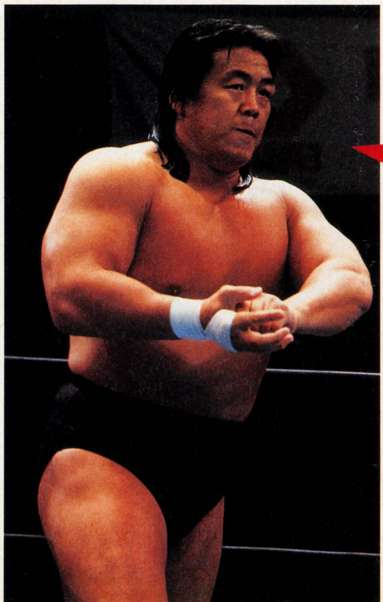
●こんな技が使えるのだ

ラリアット、キャメルクラッチ、ベアハッグ、フェイスロック、ストンピング、ボディープレス……など。

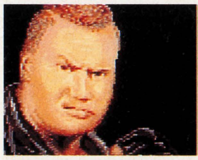
開発状況

70パーセントぐらいの出来です。キャラクターに容量のほとんどを割いているんですよ。

バリエ　津田



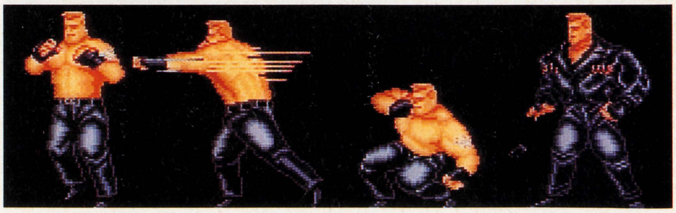
天龍、天龍聞いてるか？
隠しキャラとして出てこい
オレと勝負だ!!(希望)



トニー・ホーム

身長 198センチメートル　体重 145キログラム

必殺技 フライングショルダーアタック



ボクサーからレスラーに転向した選手。イマイチ人気がないが、このゲームに登場したのは、新日本プロレスの期待が大きいからだろう。暖かく見守ってあげましょう。

●こんな技が使えるのだ

パンチ三段攻撃、リフトアッパー、コークスクリューパンチ、百裂パンチ、チョムチョム……………など。

徹底攻略

エキゾースト・ヒート

Exhaust Heat II

F1ドライバーへの軌跡

スーパーファミコン SF	レースゲーム	バックアップカートリッジ
	セタ　3月5日発売　9800円	8メガ



前作とは感覚が違うので、『エキゾースト・ヒート』でブイブイ言わせた人でも、なかなかうまく先に進めないだろう。しかし、この記事を読んでコツをつかみ取れれば、けっこういいとこまで行ける……はずだ……けどね!?

賞金を稼いでバリバリマシン開発するのが鍵!

走るまえには、セッティングを煮つめるのが基本。しかし、ゲーム開始当初は、どうしてもパーツがないのでセッティング云々と言ってられないよね。パーツを開発するには、まず開発費を稼ぐことが先決。そして徐々にパーツを開発していこう。ランク8のパーツがすべて揃えば、理想の走りができるってもんだぞ。そんなわけで、まずはマシンに関わるお金の話から述べていこう。

これが堅実派の基本攻略法だ!

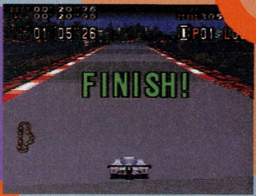
マシン開発



タダのコース



賞金入手



入賞すべし



開発しつくしたら…

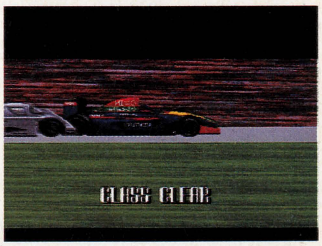
マシン開発から賞金入手まで、ひととおり同じことをくり返すのだ。開発が終ってしまえば、稼いだ賞金はすべて貯蓄へ。つぎのカテゴリーでは余裕の開発で、ライバルに差をつけられるぞ。これなら確実にトップを狙えるはず!



賞金貯めまくり!

金だけはつぎのカテゴリーに引き継げる

このゲームは、お金さえあれば いろいろと有利だ。たとえばグループCからF3000にランクアップしたとき、せっかく作ったパーツは流用できないため、また賞金稼ぎをしなければいけない。しかし、稼いだ賞金は半分しか減らないので、貯めておけばランクアップしたあと開発にとても役立つのだ。



⬆F1でもチームを移るとき、パーツは流用できない。だからこそ、お金は貯めておくことが必要。お金に汚なくなろう。

パーツ開発の金の振り分けはこうだ

ひとつのパーツの開発には、一定の開発費が必要だ。しかし、お金がないときは、どれをさきに開発していいか迷ってしまう。だから、あらかじめパーツ開発の優先順位を自分で決めておこう。無駄なお金を使うことはないぞ。参考までにおすすめ優先順位を見てね。

速くてよく曲がる!!



⬅速いマシンを作るなら、エンジン、タイヤを中心に開発していこう。



➡よく曲がるマシンを作るなら、タイヤ、サスペンション、ウイング類が重要。

パーツ開発 おすすめ優先順位

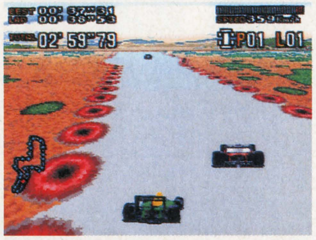
1. タイヤ
2. エンジン
3. リアウイング
4. フロントウイング
5. サスペンション
6. ブレーキ

マシン特性をつかみ走りのコツを見極めろ

賞金を稼ぐにも、まず走って勝たなければ意味がない。それじゃ、勝つための走りかたってあるの？といえば、自分で身につけるしかないのだな、これが。そのために、まず予備知識として、勝つために必要な要点を3つあげるので、ちゃんと頭に叩き込んでおくよーに。



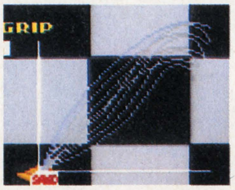
⬆速く走りたい、とは思っても、何もしなきゃ速く走れるわけゃないぞ。セッティングや走行練習しておかないとね。



⬆コースを走っていると、まわりが見えなくなる。べつに危ない世界に入るのではなく、集中力ってこと。これも大事。

パーツの特性で切り換える

ランクの高いパーツができたからといって、それを安易に使うのはまだまだ甘い。エンジンやウイング類などは、コースによって交換したほうが有利なときもあるのだ。サンドトラップがいっぱいあるようなコースでは、トルクカーブが滑らかなエンジンが有効よ、という具合に。タイヤだけはランクの高いほうがグリップするぞ。



⬆このエンジンの出力カーブに注目。エンジンの性質でセッティングを。



⬆博士に多めにお金を渡すと、けっこう速くパーツができあがってくるぞ。

グループCコース ワンポイント攻略

MOON CITY

■目標タイム　：0′21″00

■レース参加料：FREE！

難しいポイントのない、ごく簡単なコース。どのカーブも、できるだけイン側を走るようにしよう。コーナーの連続する場所では、あいだを直線的に走ろう。



DESERT SNAKE

■目標タイム　：0′28″00

■レース参加料：＄6000

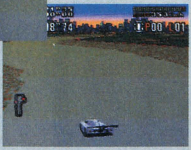
サンドトラップのコーナーが多い。砂を踏むと極端にスピードが落ちるので注意。最終コーナーがサンドトラップのシケインになっているぞ。



DAWN CHORUS



⬅ゆるゆるのコーナー。小刻みにハンドル切ると、けっこうイけます。



➡シケインは切り返しが命。進入のしかたの違いで、かなり違ってくる。

■目標タイム　：0′21″40

■レース参加料：＄4000

ひとつのシケイン以外は、ゆるいカーブばかり。シケインはできるだけアウトから入り、シケイン中央で速く切り換えせば、砂を踏まないで抜けられるぞ。

HIGHLANDER



■目標タイム　：0′26″50

■レース参加料：＄6600

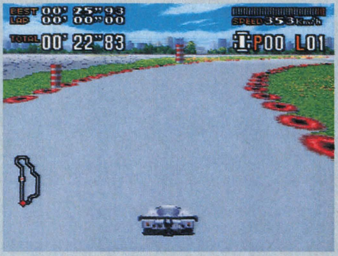
サンドトラップコーナーが連続する。とくにコース終盤、シケイン→S字コーナー→シケインと続くところがあり、スピードを落とさないと曲がりきれない。

GREEN HILL

■目標タイム　：0′25″50

■レース参加料：＄4500

ここも難しいコーナーのない、初心者向けのコース。ハンドルを切り過ぎず、タイヤバリアに接触しなければ、すべてアクセル全開で周回できる。



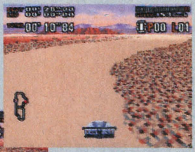
RED MOAI

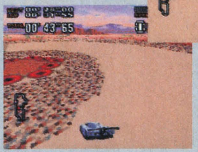
■目標タイム　：0′28″00

■レース参加料：＄7300

ヘアピンがあり、まわりはサンドトラップに囲まれている。スピードを落とさないと曲がれないが、サンドを踏んで速度を落としてから曲がるといいぞ。

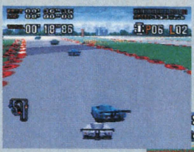
➡夕焼けのなかを走る。きれいなのはいいんだけど、砂が……。



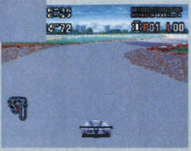


⬅ヘアピンは速度を一旦落とすか、ドリフトでドリドリ抜けるか、だよ。

DARK FOREST



⬅コーナーを抜けると、シケインが待っている。アウトに寄ろうね。



➡進入でアウトに寄っていれば、シケイン抜けるのも楽よ、楽々。

■目標タイム　：0′36″30

■レース参加料：＄5300

コースの中盤、高速コーナーを曲がったすぐさきに、シケインがあるので注意。コーナーを出るときはアウト寄りに出て、シケインに入っていけばグッド。

WHITE NIGHT



■目標タイム　：0′35″00

■レース参加料：＄8000

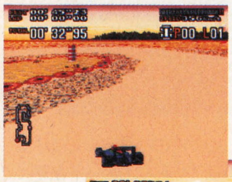
シケイン→S字→シケインと連続する場所がある。しかも高速コーナーを出た直後なので、アウト側にライン取りしないと、タイヤバリアにこんにちは！

注意！シケイン、ヘアピン

シケインとヘアピンは、〝引っかけ〟として各コースに点在。うまくライン取りすれば、ノーブレーキで抜けられることもあるぞ。



⬅あまりアウトに寄らないで、シケインに進入を始めていくのだ。



➡ヘアピンは、このあたりからハンドルを切って。



➡ドリフト走行で抜けると、速度を落とさないですむ。



➡最初のカドを越えたら、速攻ハンドルを切り返す。



⬅こうすれば、シケインを抜けたあとも、ハンドルを切る余裕ができる。

オーバーテイクはコーナーで

ライバル車は、連続するコーナーで速度を落とすことが多い。コーナーはオーバーテイクのチャンスがいっぱいだ。いろいろなテクを駆使して、ドンドン抜くのだ！



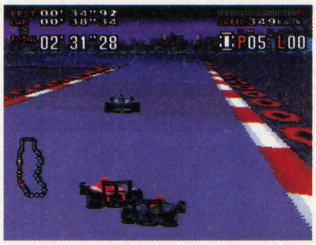
⬅コーナーで失速した場合。画面下の青旗を注意して見よう。



➡わざと後ろから、マシンにぶつかってもらうと……。



⬅あっとゆー間にスピード回復。後ろが壊れやすいが、非常に便利よ。



⬆コーナーが続く場所では敵もさすがにスピードを落とす。そこが狙い目。

F3000コース ワンポイント攻略

BLACK STONE

■目標タイム　：0′35″00
■レース参加料：FREE！

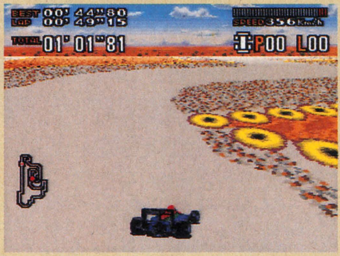
コース上に3つシケインがある。しかし、連続してはいないので、できるだけサンドトラップを踏まないようにしながら、シケインを抜けるようにしよう。



WILD BEAR

■目標タイム　：0′44″00
■レース参加料：＄6600

出入り口の角度がきついシケインがふたつ。多少砂を踏む覚悟で、ショートカットするつもりで抜けよう。ヘアピン前のコーナーはできるだけイン寄りに。





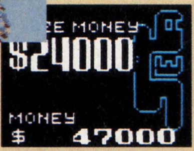
METAL RABBIT

■目標タイム　：0′36″30
■レース参加料：＄4500

サンドトラップつきの直角コーナーがくせ者。そのあとゆるく短いコーナー、そしてシケインと続く場所があり、直角コーナーをうまく抜けなければダメ。



⬇上から見たコースは、セタのロゴのかたち。使ってない道もあるぞ。



⬆ふたつあるヘアピンを、どう抜けるかが、タイム短縮のポイント。

GREAT SETA

■目標タイム　：0′48″00
■レース参加料：＄7400

連続シケインは進入に注意。後輪をスライドさせると、つぎのシケインのラインが取りにくくなるぞ。ヘアピンはブレーキをかけるか、ドリフトで越えよう。

MAD POINT

■目標タイム　：0′32″00
■レース参加料：＄5300

ふたつのヘアピンは、早めにハンドルを思いっきり切ってドリフトで抜けるという手で。シケインはアウトのサンドトラップを踏まないように抜けてみよう。

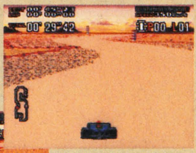


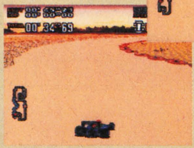
PARADISE

■目標タイム　：0′45″20
■レース参加料：＄8600

4連続シケインでは、ハンドルを切るリズムをつかもう。ヘアピン、シケイン、直角コーナーの複合が多いので、アウトインアウトのセオリーを守れ！

➡シケインが連続するところでは、左右のリズムにのって曲がろう。





⬅この直角コーナーがいやらしい。ちゃんとアウトインアウトするのだ。



⬅とくに難しいポイントはないから、全周回をノーブレーキで回ろう。



➡唯一の攻略ポイント。コーナーリングに余裕をもたせて回り込め。

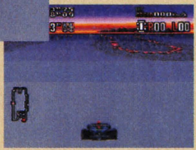
LASER BLASTER

■目標タイム　：0′38″50
■レース参加料：＄6000

多少きついコーナーがあるが、アクセルボタンをちょっと放す程度のエンジンブレーキをかければ、あまり減速しないでいける。高速セッティングで挑もう。



⬅コースの見通しが悪いので、レイアウトを覚えないとつらいぞ。



➡ヘアピンのすぐあとにシケイン！ここは必ず減速すること。

SUNSET HORIZON

■目標タイム　：0′43″80
■レース参加料：＄9300

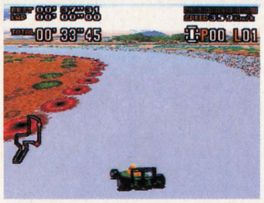
画面が暗いので、コースのさきが見えにくい。レイアウトを覚えておこう。シケインの数が多いので、ライン取りをきっちりしないと、減速バリバリっす。

F1コースワンポイント攻略

SOUTH AFRICA GP



■目標タイム：0'36"80



⬅猿でも走れる南アフリカ。簡単……なはず。

多少走り込めば、簡単に慣れてしまうコース。難しいポイントは少ないのだ。このコースで注意するところは、中盤から後半にかけての、ふたつの急なコーナーくらい。ここはできるかぎりブレーキをかけないで周回しないと、みんなに抜かれて情けない思いをするぞ。オーバーテイクの場所も多いので、パーツのないひ弱なマシンでも入賞は狙いたい。

SAN MARINO GP



■目標タイム：0'35"70



⬅逃げ場がないからタイヤと友だちになりやすい。

最初のヘアピン①はせまいので、できるだけ減速して曲がろう。ただし、ダメージを考えなければ、タイヤバリアへの当たりかた次第で、あまり減速せずに跳ね返ってコースに復帰できるぞ。②のヘアピンは、ラインによってはエンジンブレーキを軽くかけるだけで曲がれる。どちらのヘアピンもうまく曲がれば、大幅なタイム短縮につながるのだ。

MEXICO GP



■目標タイム：0'29"40



⬅ヘアピンを曲がったらシケインがこんにちわ。

①の連続コーナーのラインの取りかたで、タイムの善し悪しが決まってしまう。とくにゆるいヘアピンを抜けたあとにある、シケインの入りかたが非常に難しい。ヘアピンは十分曲がりきれないとサンドトラップにつかまるか、タイヤバリアに衝突してしまうのだ。ここをうまく処理しても、まだコーナーは続くので、気を抜くとまた衝突するかも。

MONACO GP



■目標タイム：0'43"00



⬇左からすぐに右いっぱいに切り込め！



⬆モナコ名物、連続ヘアピンの複合。

①の3連続ヘアピンはかなり難しい。ひとつめと3つめのヘアピンは軽いエンジンブレーキで曲がれるが、ふたつめのヘアピンは、確実に減速しないと曲がりきれない。ブレーキングは必須だ。②のシケインとヘアピンが融合したようなコーナーは、入り口でインから入り、さらにインを攻めるようにしよう。

BRAZIL GP



■目標タイム：0'40"20



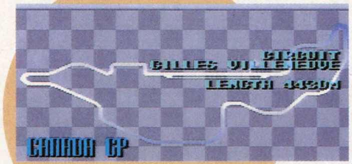
⬅意外な盲点が、ヘアピン後のコーナー。



➡サンドトラップが手招きするヘアピン。

S字のあとにヘアピンにつながる、という場所が中盤にある。ここのS字はハンドルを正確に操らないと、砂を踏んでしまう。砂を踏むと極端にスピードが落ちてしまうぞ。このコースのヘアピンはうまくエンジンブレーキを使えば、スピードを落とさずコーナーリングできるだろう。高速セッティングでオーケー！

CANADA GP



■目標タイム：0'39"30



⬇ここはアクセルの開閉で抜けよう。



⬆ここは砂を使って減速しちゃうのだ。

両極にあるヘアピンが難関。初めのヘアピンはエンジンブレーキだけで曲がりきれるので、慣れるまで辛抱してコースを覚えよ。終盤のヘアピンは、コーナーを曲がるまえにちょっとサンドを踏んで減速し、それからターンするといいぞ。アウト側のサンドトラップを踏まないなら、加速はスムースにいくのだ。

SPAIN GP



■目標タイム：0'45"50



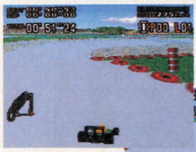
⬅このヘアピンは、無理せず減速してから曲がれ。

①のヘアピンで差をつけよう。あまりRがきつくないので、軽くエンジンブレーキをかけるだけで、容易に抜くことができるはずだ。できるだけアウトからコーナーのインを目指して、ターンインしていこう。もし、どうしてもうまくラインが取れなかったら、ブレーキをかけて抜けよう。そのさきの②のコーナーも、直線的に抜けるとタイムは早くなる。

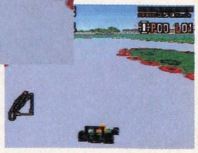
FRANCE GP



■目標タイム：0'50"50



⬇やたらきついヘアピン。強引にいけ！



⬆シケインをうまく抜けないと難しい。

このコースの難関は、①のヘアピンと、②の急コーナー。①ではエスケープゾーンがないので、ちゃんと減速して曲がらないとタイヤバリアに激突！　②はシケインのあとの急コーナーなので、シケインをうまく抜けないと、ノーブレーキでクリアーするのは難しいぞ。できればブレーキは使いたくない。

GREATBRITAIN GP





⬇直角コーナーの複合は、道がせまいぞ。

⬆ここはラインの取りかたで変わるのだ。

■目標タイム：0′44″20

高速サーキットなので、ほとんどアクセル全開で走りきれる。連続するコーナーはテンポよく切り返し、終盤の直角コーナーの連続も、軽くアクセルを閉じる程度で、余裕を持って曲がれるはず。唯一①のコーナーのみラインをうまく見極めないと、タイヤバリアに引っかかってしまう可能性があるぞ。

ITALY GP





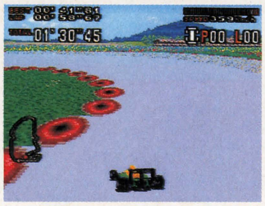
⬆猿でも走れるコース2。走れなかったら……。

■目標タイム：0′32″50

急なコーナーやヘアピン、シケインなど、難関となるコーナーがないので、アクセルはずっと全開でいられる。スタート直後に迫る、連続コーナーをどう抜けるかがタイムに差を生じさせるのだ。ここで気を抜けば、すぐにタイヤバリアに接触してしまうので、単調なレースでも気を抜かないで走ろう。オーバーテイクはコーナーに入る直前でね。

GERMANY GP





⬆セッティングしだいで、ノーブレーキ通過可能。

■目標タイム：0′43″50

序盤、中盤ともに、注意して走れば問題なくクリアーできるだろう。難関なのは終盤のインフィールドと呼ばれる、観客に観戦させるところ。ヘアピンと急コーナーが続くのだ。ヘアピンは多少減速をかけてコーナーリング。うまくアウトインアウトをするとノーブレーキで曲がれるかも。急コーナーはちゃんとアウトからコーナーに入ること！

PORTUGAL GP





⬇かたや、ラクショーで曲がれるね。

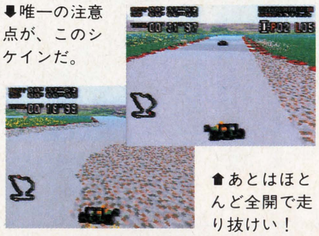
⬆エスケープゾーンがぜんぜんない……。

■目標タイム：0′41″50

コース中盤にヘアピンが連続してふたつ続く。Rのきついのが最初のヘアピンで、エスケープゾーンもほとんどないので、ブレーキングが必要。続くつぎのヘアピンは、それほどRがきついわけではないので、できるだけインを通るように心がければヨシ。このふたつのヘアピンをマスターすれば完璧だ。

HUNGARY GP





⬇唯一の注意点が、このシケインだ。

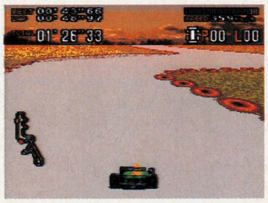
⬆あとはほとんど全開で走り抜けい！

■目標タイム：0′35″70

ほぼ問題なく走れるサーキットだ。ブレーキングに気を遣うことなく、思いっきり走ってほしい。コース中盤のシケインで、できるだけ砂を踏まないようなラインを走るように心がけよう。また、ライバル車よりもコーナーのインギリギリを走る練習をするのもいいぞ。他車との接触に注意しよう。

JAPAN GP





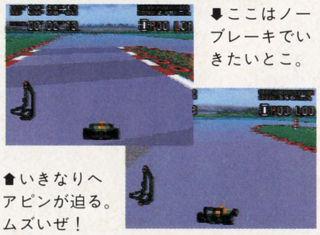
⬆かなり難しい鈴鹿のコース。シケインがつらい。

■目標タイム：0′43″00

スタート後の複合コーナーは、きれいにライン取りをしないと曲がりきれない。しかし、タイムを縮めるにはノーブレーキで抜けたい。最終コーナー手前のシケインは、出口の角度がかなりきつく、さらにコーナーが続くので、減速はしっかりしないとちゃんと曲がりきれない。シケインを抜けたあともさらに曲がるつもりで、ラインを取ってみよう。

BELGIUM GP





⬇ここはノーブレーキでいきたいとこ。

⬆いきなりヘアピンが迫る。ムズいぜ！

■目標タイム：0′47″00

スタート直後にヘアピンが待っている。ここは広いヘアピンだが、減速しないと曲がりきれない。多少膨らんでも砂はないので、ギリギリのコーナーリングをかまそう。またコース中盤のヘアピンは、アクセル調整程度で曲がれるはず。ただ、出口はせまいので、オーバースピードだとタイヤにぶつかる。

AUSTRALIA GP





⬇直角コーナーが死ぬまで続くぞ。

⬆ヘアピンが最後の最後に控えている。

■目標タイム：0′39″50

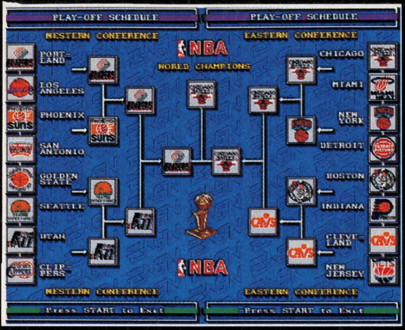
ストリートサーキットのため、スタートから直角コーナーが何回も連続して迫ってくる。ここがタイム短縮のキーポイントになるので、ハンドルの切り返しに集中しよう。コース終盤のふたつのヘアピンは、エンジンブレーキを使って減速、アウトインアウトを守って、きっちり抜ければ大丈夫だろう。

目指せ目標タイム！クラッシュなんか怖くないぜ(あたりまえ)！

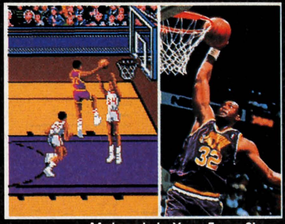
が海を越えて、やって来た。
生まれだからわかる、NBA®の醍醐味。

トリーグ「NBA®」の興奮と感動をそのまま詰め込んだゲームソフトがスーパーファミコンでついに完成。もちろん「NBA®」登場。選手たちのリアルな動きがよりアメリカを感じさせてくれる。このゲームをやらずしてNBA®は語れない。


Kemp's Off the Glass Jam






Malone's in Your Face Slam


Drexler's Tomahawk


Coleman's Windmill Finger Roll

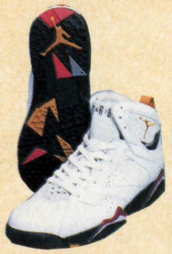

Hardaway's UTEP 2-step


Daugherty's Monster Slam

本物さながらのオリジナルシュートの数々。
全米プロバスケットボール協会（NBA®）の公認を受けた本格派バスケットゲーム。
パス、ドリブル、マンツーマン・ディフェンスなどディテールまで再現。
各選手の技の見せどころでもあるオリジナル・ダンクシュートや
マーキーシュートの数々も本物そのもの。
ルールはすべてNBA®で採用されているルールにそったもので、
まさに実戦さながらのゲームに。
インスタント・リプレイ機能が搭載されており、巻き戻し・早送り・
スロー再生など、ビデオ感覚でのプレイ再生が可能。
92年度NBA®の実際のデータをもとにした、超リアルな構成。

NBA® プロ バスケットボール

NBA®プロバスケットボール発売記念 Wキャンペーン実施中！



NIKE
エアジョーダン

チャンス1 クイズに答えて賞品をもらおう

今回、エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱が発売するNBA®公認のスーパーファミコン用ソフトのタイトルは何でしょうか？

「○○○プロバスケットボール」

正解者の中から抽選で下記の賞品をプレゼントいたします。

- **「NIKEエアジョーダン」―――― 20名様**

応募方法：官製ハガキにクイズの答え、郵便番号・氏名・年齢・職業（学校名）・電話番号・靴のサイズ・お持ちのゲーム機を明記の上、下記の応募先までお送りください。当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

応募先：〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱
「NBA®プロバスケットボール」キャンペーンファミコン通信係

応募締切：1993年3月31日㈬（当日消印有効）



NBAスター選手
直筆サイン入り
バスケットボール

エレクトロニック・
アーツ・ビクター
テレフォンカード

他オリジナル・グッズ

チャンス2 お買い上げの方に

さらに、チャンス1の賞品に加えて『NBA®プロバスケットボール』をお買い上げの方の中から抽選で下記の賞品をプレゼントします。

- **「NBAスター選手直筆サイン入りバスケットボール」―― 5名様**
- **「オリジナルテレフォンカード」―――― 100名様**
- **「オリジナルグッズ（ミニバスケットボール、スポーツタオルなど）」―― 200名様**

応募方法：
応募先などについては、2月26日発売のスーパーファミコンソフト「NBA®プロバスケットボール」のパッケージにはいっている応募ハガキでご応募ください。

好評発売中！ EA SPORTS™ 第1弾『プロフットボール'93』

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

HUMAN CREATIVE SCHOOL



何も知らないことが、創造の原点です。

「何よりもコンピュータ・ゲームが好き。」「新しいキャラクタを描きたい。」だから、「将来はゲームに関連した仕事がしたい。」HCSにはたくさんの夢や情熱を持ったクリエイターのタマゴが集まってきます。アセンブリ、C言語、CG、サウンド、初めて聞く言葉や、初めて触れるパソコンなどのマシン。しかし、戸惑いは最初だけ、やがてそれは感動へと変わります。だって、自分で描いたキャラクタが、自分のプログラムで動きだすときの快感、それはまったく新しい感動がわきあがる瞬間なのですから。そして、今では数多くの卒業生クリエイターたちが第一線で作品づくりに活躍しています。ただ、彼らがいつも言っているのは"HCS時代の何も知らなかった自分"が新しい何かをつくり出すための原点になるっていうこと…。HCSは、そんな創造への意欲をカタチにする総合01芸術学校です。



'93年度生徒募集中

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0422-22-1171

学校説明会

●開 催 日：2月21日(日)

●受付時間：午後12：00～

●場 所：本校にて

※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

■募集定員 300名

■カリキュラム

●初年度［ベーシック・コース］

デジタル回路、ゲーム・グラフィクス、
グ、コンピュータサウンド、ソフトウェ
学、OS、C言語プログラミング、6502
ラミング、ゲーム・プログラミング

●2年度［アドバンスト・コース］

コンピュータ英語(必修)、ゲーム制

★デザイン課程(選択)

映像情報基礎理論、制作工程論、
営論、CG実技、総合制作実習

★サウンド課程(選択)

サウンド・プログラミング、現代音楽
グ基礎理論、音楽制作実習

★プログラム課程(選択)

68000アセンブリ・プログラミング、ア
ミング、マシン制御実習、C言語プロ

ゲーム帝国



我が帝国は文房具事業に乗り出すことになった。その第1弾は原子手帳!!　半永久稼動がウリ。いまなら制御棒がついてくる。

あ

●近ごろ帝国に対する侮り難き不逞の言動数多く、総統をはじめ著名各人ご立腹の様子。少しは自制せぬと帝国の真の力を見せるときが来よう。裁きを受けぬうちに反省せよタワケめ!!

●↑のトーンが貼ってある白抜き文字は12字以上書けないことがわかった。くやしかったら12字以上書いてみよ。（愛知県　格さん）

●バカモノ!!　スクリーントーンではないわクソタワケ。これからはアミテンと呼べメガテンではない。ところで大日本印刷の卓越した写植技術を持ってすれば、米粒に50000字書くことなど朝飯まえ。あなどるでない。オナドルではない。ましてやオルドでもない!!

●発売まえのゲームをやる奴は俺が殺る。本気だぜ!!　アチャ。このはがきを読んだら不幸になるよん。（東京都　むりむり大作戦）

●貴様タワケたことをぬかすでない。怖いオニイチャン風に言うと、「おんどりゃー」である。今後言動に注意し、背後に忍び寄る影に注意を払わねば死。

●NHKの略は忍者ハットリくんですか。（千葉県　小室哲子の部屋）

●NHKの略などないわこのクソタワケ!!　西日本ホンマモン組合の略がNHKである。そのぐらいもわからんで、貴様それでも軍人か!!

●バンプレストのゲームは著作権で予算オーバーですか。（東京都　かっぱまき）

●そうかもしれぬがそうではないかもしれず、断言は避けるが、そうだとおもしろいが違うとつまらぬといったところである。関係者の証言を求む。委細面談価格応談歩行者横断医者は診断である。

●だって『笑点』の歌丸はハゲてんのに語り部がハゲてないわけねーんだよ。（大阪府　テレビのツボ）

●歌丸は我が分身でありすなわち小円遊とはじつは仲がよかったが故人であり冥福を祈る。

●100円ゲーセンが50円ゲーセンに変化した。客が5倍くらい増えていた。しかも『ストⅡ'ターボ』まで50円で9台もある。（大阪府　Aries）

●50円ゲーセンこそ魂の故郷だ!! 今後もかよい続け50円ゲーセンの覇者となれ。井の中の蛙でも可!!

●兄貴がいない。捜しても見つからん。ガバスはいらん。帝国の使い古しでよい。スグ求ム。（福井県　ハミング・ハニイ）

●貴様が捜しておるのはイカレポンチゲーム『超兄貴』のようだが、帝国にも在庫がないのでホンマモンの兄貴を5000体送る。よりどりみどり海老名みどりである。

●ネタ星人が現われて、俺がせっかく考えたはがきのねたを食べてしまった。最高におもしろいネタだったのに。（神奈川県　悪の勇者ピッコロ）

●ネタ星人とはこれまたポエミーなヤツであるな。我が帝国に軟弱者はいらぬ。自衛隊体験入隊後海兵隊に入り、ポートモレスビー攻略後アイランドキャンペーンで勝利を収め、ノルマンディー上陸を果たしたらバルジ線を突破するなどして鍛え直してこい。

●数年まえファミコンといっしょに買った『けっきょく南極大冒険』をなんとなく売ってしまうことができない。どうすればいいかな。（北海道　ケトケト）

●『けっきょく南極大冒険』はコナミの代表的作品。決して売ってはならぬ。墓まで持って行け。

●国家権力の犬になると、とてもラクに生きていけるのでお得です。（青森県　青春と原子力）

●ゲーム帝国には帝国権力の猫がいるが、言うことを聞かぬうえ、よく寝、よく食べるので災難。

悪魔の安楽椅子



■鼻かむのも我慢してあれこれ精出してまーす。（神奈川県　炎の荒法師）

●鼻ぐらいかめよ。あんま我慢してっと鼻汁が脳汁の領域犯してメルトダウンするぞ。まー精出すのはいこったけどよ、出し過ぎると赤い玉も出ちゃうぞ。

■あんたもやってみな!!　チンコをぐるぐるねじるねん!!　その名も「毛もいっしょじゃ痛いだぎゃー!!」　オレ2回転!!　ギュルギュルンピヨヨヨーンブランブラン。（神奈川県　炎の荒法師））

●あんまねじると切れちゃうぞ。気をつけてねじれよ。

■謹んで新春をお慶び申し上げます。（岡山県　ズーレイゲモーホ）

●はいどうも。しかしあれだよ、俺ぐらいの歳になると新春もお盆も彼岸もクソもないんだよ。季節感がねえんだよなあ。どうもいかんなあ。

■5年まえの年賀はがきで年賀状を送って来たNに罰を与えてください。

●おれなんか紀元前の郵政年賀はがき使ってるぞ。

女神の四の字固め



■今度ゆっくり話しあおう。そう、ゆっくり……。（愛知県　95kg）

●なによこの人。あんたとゆっくり話してる暇なんかないの。退屈はきらいなのよーん。

■丁か半か。（京都府　手先がQ太郎）

●あたしだったら丁ね。Tみたいでいいじゃない。よくわかんないけど。じれったいわね、もう。

■女神さん、失礼ですがおいくつですか？（大分県　ウソつくな）

●昨日は21歳ていってたわ。今日は19歳って言うの。明日は隣の悪魔とデートだから4096歳ね。

■俳優の杉浦直樹は、紫電改のCMに10年ぐらいまえから出ているが、全然増えていないのはどういうことなのだろうか。（大阪府　キタ・タローのカツラ）

●どうもこうもないんじゃないの。あたしなんか毛がフサフサでじつに綺麗な金色オケケがカールしちゃってもう大変よ。毛抜きよ毛抜き。痛いのよー。あんたにゃわからないわよねー。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ

PCエンジン ハドソン 発売中 8700円

あの名作『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ』が、完璧ともいえる移植で発売されたぞ。今回は、その全5章の3章までの完全フローチャートとマップ、そして全モンスターデータを特別公開しちゃうのだ。心して見れ！

第3章までのフローチャートとマップを公開

序章

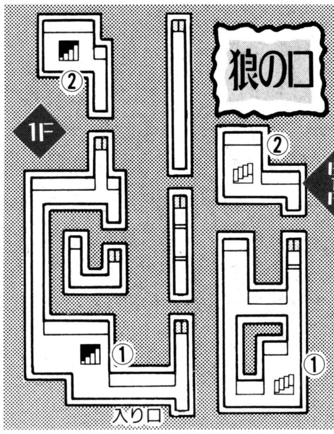
エルアスタの町	町の外へ出るのがここでの目的。畑にいる男に話しかければ、ストーリーが進展するぞ。
岬の洞窟～ルディアの城	町の外にはスライムがいる。ここで経験値を稼ぐのがいい。戻ったらラウエルと話す。
ルディアの城	父であるセリオスから、お忍びの旅に出るよう命じられ、装備とお金をもらう。
クルスの町	遊び人のローと、長老アロンと話す。セリオス国王の冒険について聞くことができる。
ベルガの鉱山	大地震で起きた落盤の復旧作業中。作業員のピートから、人手集めを依頼される。
ネリアの港	切符売り場で切符を購入。ローと話すと船が到着して、ウォンリークへ出発する。
ロンドの港	3人組の男にからまれ、持ち金を失う。のちに仲間になるランドーに助けられる。
シリカの村 マスクーンの町	情報収集のため、国内の町にすべて立ち寄ること。シリカの村の魔法の話は要チェック。
リーゼルの町 リーゼルの城	城に行き、ジェストン公爵に親書を渡す。城下町ではランドーが仲間になる。
ラルファの港	ラヌーラ王国行きの船の切符を買うために、アトラスの装備を売却。船に乗る。
ヨルドの港	この国に敵は出現しない。港の北に、フレイアの聖域があるのを覚えておこう。
セリスの町 セリスの城	最初、城に入ることはできない。城下町では、竜の祭りについて聞くことができる。
ナッシュの町	町長の娘、フローラに寝ている町長を起こしてもらい、城に入れてもらえるよう頼む。
セリスの城	エリオン国王に会い親書を渡す。エリオンに竜の祭りを見ていくよう勧められる。
セレの村 アムダの町 セダルの町	国内すべての町を回る。20年まえのセリオスの冒険や竜の卵について聞くことができる。
スエルの村	宿屋に泊まるとボアード海運へ連れていかれる。ボアードと話し、ラヌーラへ戻る。
セリスの城	竜の祭りが始まる。エリオンに会いに行くと、竜の卵からモンスターが出現する。

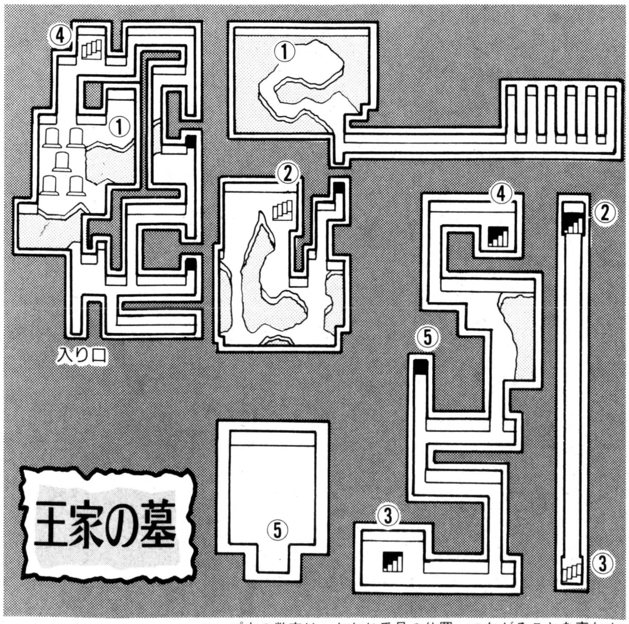
第1章

ルディアの城	セリオスがすでに旅立ったという話を聞く。地下武器庫で武器を、城で魔法を入手する。
ウォンリーク王国	マスクーンの町は壊滅。セリオスはラヌーラ王国へ向かったという情報が得られる。
ラヌーラ王国	ヨルドの港で、ソニアと話す。王家の墓で、フローラが行方不明になった話を聞く。
王家の墓	墓の最深部でフローラと再会。ブルダームを倒すと、フローラが仲間に加わる。
ソルティス王国	歩いてソルティスには行けないので、ボアード海運から船に乗ってルドラの港へ行く。
カウルの村 セダルの町 バズヌーンの町	各町で装備を整える。新しい魔法も売っているので、ぜひ手に入れておくこと。
セレの町	1章の中盤すぎに、フローラの父に会いに行くと、フローラ同行の許可がもらえる。
バズヌーンの城	ディーナの父母（アトラスの祖父母）に会う。ここでもセリオスには会えない。
モレストン共和国	リシエールの港からナスールの港へ。ナスールではのちに仲間になるシンディに出会う。
ファエトの村	シンディが仲間になる。ここでは、ファンガスの町が壊滅したという情報が得られる。
コルクスの町	町の大統領から、セリオスたちが盗賊たちのいる狼の口へ向かったと教えられる。
狼の口	迷路を抜けると、盗賊のアジトがある。ドレイクに会って、セリオスのゆくえを聞く。
奈落の口	ドレイクにプアソの箱のトラップを止めてもらう。これで迷路の奥へ入れるようになる。
奈落の口最深部	グロッグガードが出現。セリオスたちを連れさったという話を聞く。戦闘になる。

本格的な冒険は第1章から

序章では、モンスターとの戦闘もほとんどなく、アイテム捜しや迷宮もあまり出てこないため、ちょっと物足りなく感じるかもしれない。だが、この序章で語られるエピソードや起こるイベントなどは、のちのストーリーに大きく関わってくるのだ。ちょっと気になることがあったら、きちんとメモを取るくらいの心構えでプレーしてほしい。とくに、オープニングに出てくる、イセルハーサにはちょっと不似合いな姿をした5人の若者たちは、ストーリー上重要な役割を持っているぞ。また、ワプの翼ですべての町に行けるようにしておくことも忘れないようにしよう。これをやるとやらないとでは、これから先の苦労さが大違いなのだ。絶対にやるべし。





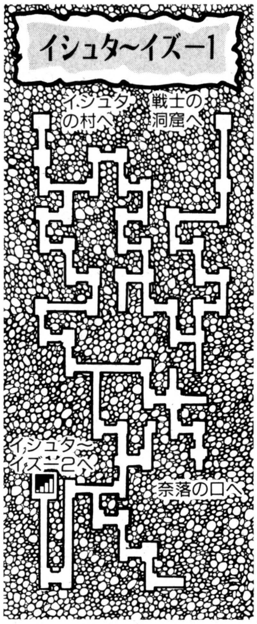
マップ内の数字は、おなじ番号の位置へつながることを表わす。

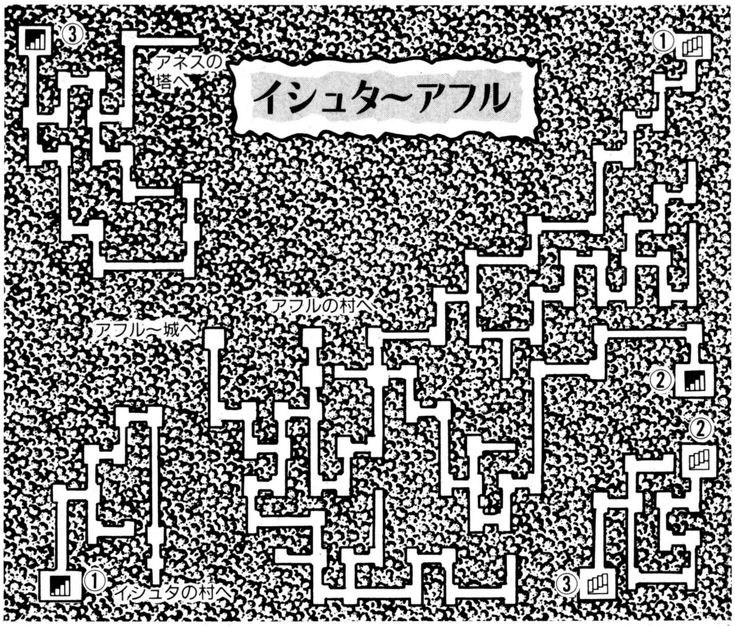
第1章、第2章では、父であるセリオスのゆくえを追いかけて行くという形でストーリーが進展していく。ワプの翼で飛び回り、ひととおり情報をつかんだら、しばらくのあいだは戦いと資金稼ぎに徹しよう。これから徒歩や船で行かなければならない国には、いままでとはケタ違いに強いモンスターが待っているのだ。資金ができたら、まず防具、魔法から揃えること。パーティ中に、魔法のパラメーターの高いキャラクターがふたりいるためだ。

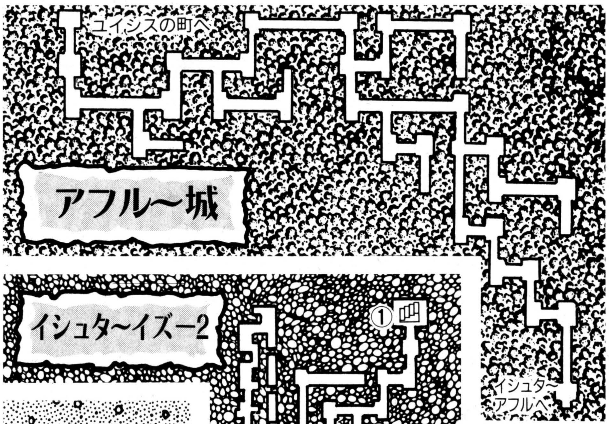
第2章

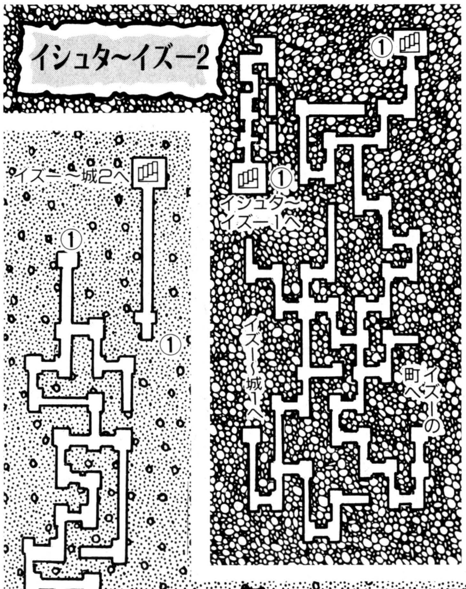
イシュタ～イズー1	グロッグガードを倒して進む。迷路の奥にいる老人に戦士の笛を持ってくるよう頼まれる。
戦士の洞窟	戦士の笛を入手。迷路に戻ると、老人はいなくなっているので、西のイシュタの村へ。
イシュタの村	ガードと戦闘。レジスタンスのレイシア、ボザたちと会う。地下帝国のことを聞く。
イシュタ～アフル	セリオスがグロストス城にいるという情報が入る。城に突入するため、アフルへ向かう。
アフル～城	通路の奥の宝箱に、ヨシュアの鏡がある。足を延ばして取りにいくのも良いだろう。
ユイシスの町	アフル～城ルートでこれる。強力な武器、防具が売っているのでぜひ立ち寄ろう。
アフルの村	村の奥の水路でレイシアと合流。水路を伝ってグロストス城に向かうことになる。
グロストス城	城内に侵入するが、敵に見つかってしまい、作戦は失敗。レジスタンスのアジトへ戻る。
レジスタンスアジト	レイシアから、バクヤクを使えばイズーの町経由で城に入れると教えられる。
ボアード海運	バクヤクをもらいにいくと、酒となら交換するという。材料を求めてアネスの塔へ。
アネスの塔	キノコの王様をアフルの村のハーベイに渡す。密造酒をもらって、ボアード海運へ。
イシュタ～イズー2	ボアードからバクヤクをもらい、イシュタの南にある大岩を爆破。イズーへの道が開く。
イズー	最初は町長に会えないので、イズー～城へ進む。途中で4人組に会い、町へ戻る。
ユイシスの町	町長に会いに行くが、使用人にまちがわれ、町長のお使いで城に向かうことになる。
グロストス城	お使いをすますと、水路にいた見張りがいなくなるので、ここから侵入する。
グロストス城拷問室	とらわれの身のセリオスたちを発見。ダリスを倒し、セリオスたちを救出する。

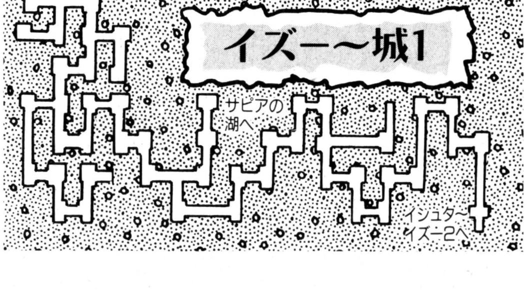
完全マップ大公開だ！

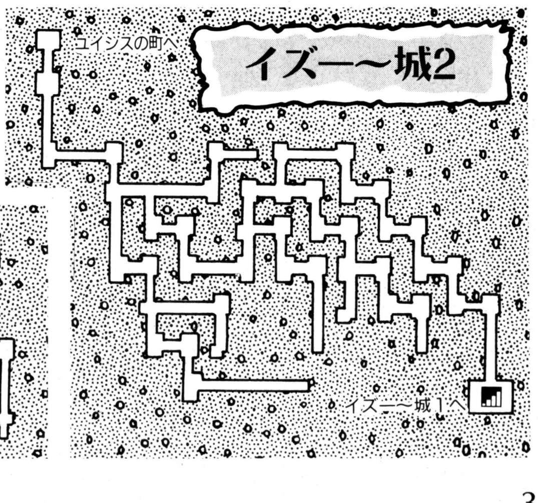












オートのススメ

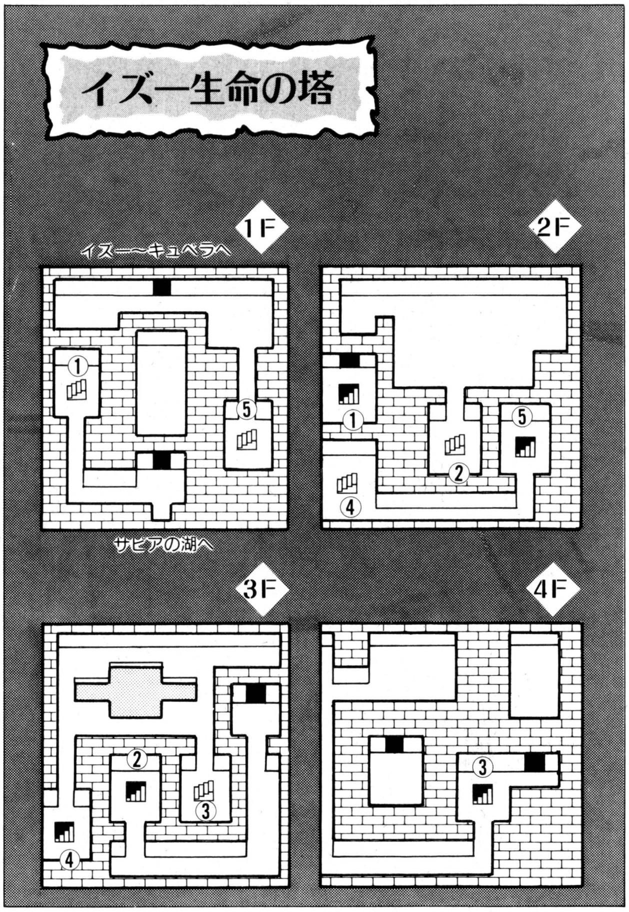
戦闘にかなり慣れてきたら、オートバトルで戦うのをオススメする。パーティー全員の設定を別々にすることができるので、アイテムの使用制限や、攻撃魔法だけを使うキャラクター、回復魔法だけを使うキャラクターなどを設定することができる。敵の出現するフィールドにパーティーを立たせて、設定したパッドを固定して連射しておけば、カンタンレベルアップも可能だ。ただし、一定のレベルになったら、経験値もお金ももらえなくなる。ほどほどにしておこう。

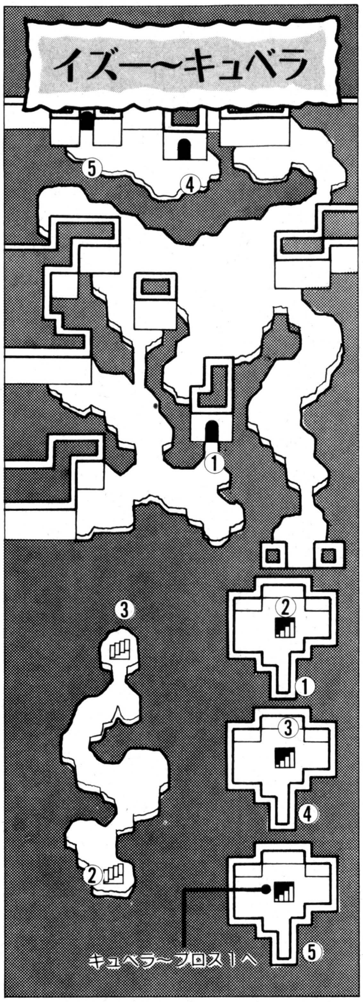
アトラスの冒険はまだまだ続くのだ

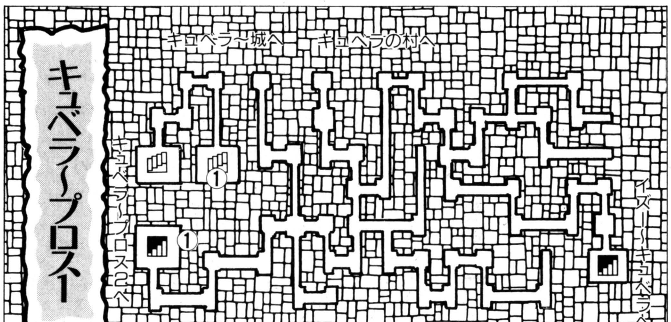
第3章からは、敵の強さが一変する。とくに、3章が始まった時点でパーティーがふたつに分かれてしまうので、戦闘にはなおさら苦労するだろう……、もとい、ふたりでは絶対まったく完全にたちうちできないので、絶対に（しつこい）戦わないこと。4人に戻ってからもムリは禁物。オートバトルにしていたら解除したほうがいい。とにかく早めに全員の装備を良くしよう。やらなきゃならないことも多いので、行き先の順番をちゃんと覚えておくこと。

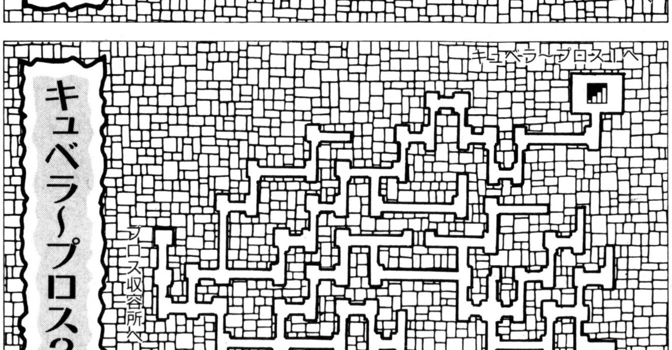
第3章

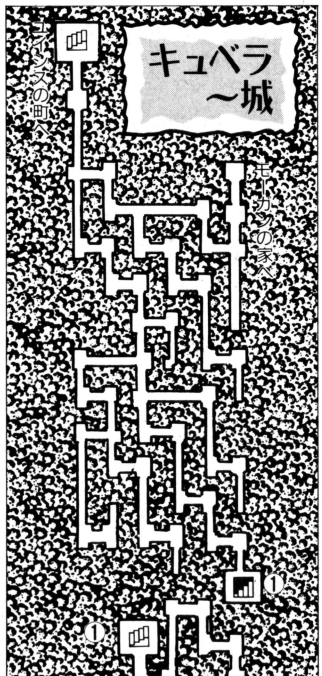
ルディアの城	パーティーがアトラスとシンティ、ランドーとフローラのふたつに分かれる。
イシュタの村	レジスタンスのアジトに行き、地上の竜の卵と、モンスターについての情報を得る。
イズーの町	町長の屋敷にいくと、ランドーとフローラがいる。パーティーが4人に戻る。
ヨルドの港	司祭バーバラから、竜の卵に入ることのできるアイテム、竜の涙をもらう。
竜の卵	セリスの竜の卵に入る。この時点ではモンスター転送を止めることはできない。
イズーの町	ゲイルに会う。モンスターについては、プロスの地底人が知っているとの情報を得る。
イシュタの村	レジスタンスアジトに行き、プロス収容所への潜入方法を教わる。サピアの湖へ行く。
サピアの湖 イズー生命の塔	イカダに乗って湖を渡る。生命の塔を抜ければ、イズー〜キュベラの洞窟が出現する。
キュベラの村	この地方の中心の村。ここからは、プロス、グロストス城の両方に行けるのだ。
キュベラ〜プロス	迷路は大きくふたつに分かれている。指輪などはムリをしてでもなるべく入手すること。
プロス収容所	扉が閉まっているため侵入できない。キュベラに戻り、モーガンについての情報を聞く。
モーガンの家	モーガンに会い、プロスの壁に穴を掘ってくれるよう頼む。頼んだらワプの翼でプロスへ。
プロス収容所	フラッドとマスターの会話を聞く。ポイズンガードを倒すと、マスターを救出できる。
竜の卵	マスターからモンスター転送の止めかたを聞く。竜の卵に入り、装置を止める。
最後の竜の卵	最後に入った竜の卵にギャノアがいる。戦闘に勝つと、地上のモンスターが消える。











モンスターリスト

◆表の見かた◆

名前：モンスターの名称。
出現場所：ワプの翼で行けるおもな地点を紹介してある。
HP：HPの変化するモンスターについては、戦闘開始時のデータを掲載した。
アイテム：戦闘終了後に手に入るアイテム。

名前	出現場所	レベル	HP	アイテム
スライム	ファーレーン	0	10	なし
ヨークスライム	ウォンリーク	1	12	なし
赤スライム	ウォンリーク	2	28	なし
リンコー	王家の墓	5	35	なし
チャンタラー	クルスの卵	2	14	毒消し草
デスバード	クルスの卵	2	18	レスの葉
カイザー	マクネル島の卵	3	22	ヨシュアの目
トンキィ	マクネル島の卵	3	24	ヨシュアの目
ルンバット	マクネル島の卵	3	20	気付けぐすり
サンリーフ	マスクーンの卵	4	22	レスの葉
レイチョウ	マスクーンの卵	4	24	ヨシュアの目
パワーアングル	マスクーンの卵	4	31	ヨシュアの目
アシカサゴ	セリスの卵	4	33	レスの葉
羽竜	セリスの卵	4	29	レスの葉
炎の騎士	セリスの卵	5	35	炎のやり
邪心の仮面	ナッシュの卵	4	27	たいまつ
インクラブ	ナッシュの卵	5	39	レスの葉
アースワーム	エメの卵	5	42	ヨシュアの目
ワームマスター	エメの卵	6	40	気付けぐすり
コラド	エメの卵	6	55	レスの葉
砂もぐら	エメの卵	6	52	レスの葉
レミングプラス	リシエールの卵	6	48	気付けぐすり
スプラッシャー	リシエールの卵	7	79	たいまつ
トータスマン	リシエールの卵	7	64	レスの葉
リザードマン	リシエールの卵	8	84	レスの葉
冷血ガメ	リシエールの卵	8	84	レスの葉
ゴールド	リシエールの卵	8	80	レスの葉
猛毒ナメクジ	ファンガスの卵	9	112	レスの葉
トプス	ファンガスの卵	9	126	たいまつ
木人	ファンガスの卵	10	100	毒消し草
ビルタラ	ファンガスの卵	9	90	毒消し草
サボン	ファンガスの卵	11	122	毒消し草
バカラ	ファンガスの卵	11	208	レスの葉
グロッグガード	奈落の口	12	260	いかづちの杖
ビジョー	王家の墓	5	40	なし
ブルターム	王家の墓	6	180	なし
怪魚	戦士の洞窟	10	136	気付けぐすり
ガード1	イシュタ・アフル生命の塔	11	149	レスの葉
ダリス	拷問室	16	1200	氷の杖
ガード2	城内	15	257	レスの葉
ひげくじら	イシュタ・城	9	120	ヨシュアの目
鋼鉄アリ	イシュタ・城	10	118	レスの葉
ホーボ	イシュタ・城	11	100	毒消し草
毒カヅラ	イシュタ・城	11	73	毒消し草
イグナの使者	イシュタ・イズー	12	153	ランプ
バレート	イシュタ・イズー	12	167	ランプ
触手妖虫	イシュタ・イズー	13	157	気付けぐすり
魔界僧	イシュタ・イズー	14	179	レスの葉
ブラムナドッグ	イズー・城	14	218	気付けぐすり
杖使い	イズー・城	15	213	なし
ダグニア	イズー・城	15	320	なし
ハンタークロー	イズー・城	15	257	ビスナの実
ブードゥー	イシュタ・イズー生命の塔	16	425	回復キノコ・ランプ
シャンシャン	イシュタ・イズー生命の塔	16	132	回復キノコ
クラック	イシュタ・イズー生命の塔	16	291	気付けぐすり
ギュード	イシュタ・イズー生命の塔	16	494	パクヤク
デ・オクト	キュベラ・プロス	18	210	毒消し草
ブランナ	キュベラ・プロス	18	175	毒消し草
レッドラット	キュベラ・プロス	18	323	回復キノコ
モーンガー	キュベラ	19	434	ランプ
陸クラゲ	キュベラ・プロス	20	394	眠りタケ
ロングアージ	キュベラ・城	20	514	ビスナの実
ダンキ	キュベラ・城	21	204	ランプ
ゴーリキュ	キュベラ・城	22	790	回復キノコ
ゾリアード	キュベラ・城	23	606	気付けぐすり
ダークリア	3章フィールド	22	450	回復キノコ
気功うさぎ	3章フィールド	23	560	気付けぐすり
ヌカッチ	3章フィールド	24	735	回復のヨロイ
甲速虫	3章フィールド	23	583	なし
ギャノア	竜の卵	24	2200	杖のかけら
ポイズンガード	プロス	21	546	回復キノコ
ディゲンス	プロス	33	2800	賢者のゆびわ
ドラストゴースト	プロス	33	1200	なし
カザズーム	キュベラの地下	28	2800	ビスのキノコ
スラッシュ兵	4章城	25	658	ビスナの実
ドラスト	ベルン	32	1157	キノコの王様
ザコン	4章フィールド	24	633	レストナキノコ
音操り	4章フィールド	24	583	ビスナの実
ワームド	4章城	26	650	回復キノコ
妖魔火砲	4章城	25	603	ビスナの実
バッファー	4章城	26	740	回復キノコ
ガンス	ウイル・城	26	810	レストナキノコ
ジーヘッド	ウイル・城	27	894	ランプ
甲殻亜人	ウイル・城	27	862	ビスナの実
ドラウン	ウイル・城	27	602	ビスナの実
ニュート	キュベラ・ウイル	28	820	キノコの王様
ニュートハニー	キュベラ・ウイル	27	277	キノコの王様
暗黒ガス	キュベラ・ウイル	28	1276	気付けぐすり
エビューン	キュベラ・ウイル	29	878	レストナキノコ
ホログナ	ウイル・ベルン	31	348	毒消し草
ブラムナクイーン	ウイル・ベルン	31	826	キノコの王様
護衛	ウイル・ベルン	30	1344	キノコの王様
くぐつ戦士	ウイル・ベルン	31	1087	ビスナの実
ワッパ	試練の洞窟	32	1530	気付けぐすり
ヒューゲス	試練の洞窟	32	971	気付けぐすり
グロル	試練の洞窟	32	1018	ランプ
ガービィ	決意の間	42	4000	なし
ハイ・ドール	地下フィールド	32	1390	回復キノコ
ダダルカ	地下フィールド	33	783	密造酒
アクトス	地下フィールド	33	1830	密造酒
ファンクスA	別館・中庭	33	1328	毒消し草
ファンクスB	別館・中庭	33	1130	毒消し草
リーゲル	別館・中庭	34	1356	気付けぐすり
浮遊王	別館・中庭	34	1568	キノコの王様
毒鉱石	別館・中庭	34	934	なし
ドルナー	テクニカ以降	35	1268	ビスナの実
バイオレッド	テクニカ以降	35	2110	密造酒
メタルスチーム	テクニカ以降	36	3384	レストナキノコ
サイレント・ロード	大広間以降	37	1729	キノコの王様
紅牙戦士	大広間以降	38	1690	ビスナの実
ザンオー	大広間以降	37	1590	ビスナの実
ストライプツ	大広間以降	39	1779	密造酒
海王騎士	バイオラ以降	40	4186	レストナキノコ
ユアーン	バイオラ以降	41	2776	ビスナの実
ドォミィ	バイオラ以降	41	1730	キノコの王様
雷娘	地下フィールド	15	230	レストナキノコ

ゲームバトルロイヤル

今週のタイトル

重装機兵ヴァルケン

メサイヤ　発売中　8800円

スーパーファミコン



自機のアサルトスーツを駆って敵連邦軍と戦闘を繰り広げるアクションゲーム。シールドやローラーダッシュ、5種類の武器選択など多彩な自機の動きと芸の細かさが特長。

操作の垣根は高いが視覚で気づかせない

梶原製作所（以下梶原）　じゃあ、『ヴァルケン』が好きで本まで作っちゃった馬鹿どもで『ヴァルケン』の魅力を語ってやりましょう（笑）。

和智正喜（以下和智）　スーパーファミコンはいいやね。メガドライブより。ああ、それ言っちゃだめだよ。色数がいっぱいあって、ね。

梶原　実際動くのを見て「わあ、すげえや」って言って。それからずっと「わあすげえ、わあすげえ」って言いながらゲームしてたからね。

ハムスター玉乃助（以下玉木）　初めて見たのは雑誌で大気圏突入まえにでっかい人と戦ってる写真でしたね。で、やっぱり純粋に綺麗だな、と。やっぱりスーパーファミコンはいいよな、って。

和智　まあ、前作がメガドライブの『レイノス』だ、っていう頭があるからね。それでも、スーパーファミコンのゲームとして考えても、グラフィックがきれいだもんね。

梶原　グラフィックが細かいし、自機が凝りすぎちゃって、もう。

和智、玉木　ああ。

梶原　薬莢が飛んだり、もうそこまで細かく設定決めちゃって……。だから動いたのを見た感想は、「すげえけど、売れないな」っていう。

和智　やっぱり操作が難しいからね。スーパーファミコンのボタン6個全部使うもん。慣れるとあれを使うのが楽しいっていうのはあるんだけど、あれで最初の敷居を高くしてるっていうのはあるから。

玉木　乗りきりかただと思いますけどね。だって『ストII』だってボタン全部使って……売れましたよ。

梶原　自機の動きを見たいが為にボタンを使うから、それで着実に覚えちゃう、っていうのがあって。

和智　なるほどね。

梶原　マニュアルを見て、これはこう、これはこう、とかやってたら、ゲームにならないっすよ。全部視覚に訴えてるから、「おお、シールド使ってるよ」とか、「全部弾を避けたよ」とかね。「ああ、飛んだ飛んだ。でも落ちたけど」とか。

和智　だからローダーダッシュも、マニュアルに載ってるボタン操作だけじゃなくて、✚ボタンを2回入れてローダーダッシュになるのを発見したときはうれしかったよ。

戦争を軽々しく扱ったりしない

玉木　僕は世界観なんかを見ちゃうほうなんで、時代背景が気に入ってますね。オープニングで主人公のアクションを背景にして文章説明があるでしょ。あそこの雰囲気と、それから最終面で大統領が責任を取るシーンっていうのがすごく印象に残ってるんですよ。で、まえまえからずっと思ってたんですけど、戦争っていうテーマを扱うにあたって、戦争の重み、っていうのを前面に出してるんじゃないか。そこらへんが好きだなっていう感じがありますね。

梶原　たいてい戦争をゲームで扱う場合って、破壊ですよね、テーマはもう。

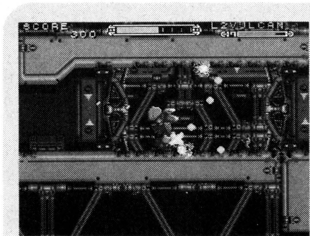
玉木　そうですね。それが気持ちいい部分もあるんですけど、軽々しく扱ってない部分がある気がするんですよ。大統領の演技とか、人によっちゃあショッキングでしょうけど。

和智　最初見たときショックだったもんね。

人に見せるのが楽しみのひとつ

梶原　いちばん楽しんでるのは、自機のアクション。だから面が進めなくても楽しめるんですけどね。「ああ、盾で避けてる」とかさ。

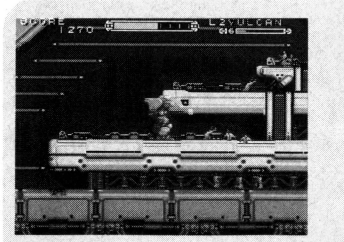
玉木　このゲームって、自己陶酔的なところがあるじゃないですか。



⬆そーそー、これだよ、これ！　硝煙の匂いがしそうでしょ？　うひひ、死ね死ね!!　そうゆう話じゃないって？

チミはどー思うかね？
ハムスター玉乃助

身震いを始めるアサルトスーツ、火炎をばらまくマズル・フラッシュ、弾け飛ぶ薬莢、ボロ雑巾のようになる床・壁・天井・敵アサルトスーツ……。マシンガンを無意味に撃ちまくるのがこんなに楽しいゲームって初めてなんじゃないのか？　おらおらぁ!!



⬆ヴァルケンに侵入され、逃げまどう敵の兵士たち。オーバーアクションで走っていくのが、とてもプリティー。

『レイノス』の続きも出して
和智 正喜

そりゃヴァルケン本体の動きもいいけど、もっといいのがチビキャラの動きだ。アーク・ノバの司令室だけじゃなくて、大統領が責任を取るシーンとかなんて、スッゴクよくできてる。これからの時代はチビキャラ。それで決まりだ。納得するように。

梶原　うん。だから盾使うでしょ。

玉木　わかった(笑)。んで、いかに美しくプレーするかっていう。

和智　ただクリアーするだけじゃなくてね。

梶原　発売まえに店でデモで置いてあってさ。みんなやるんだけど死んじゃうんだ、ヘタだから。そこで、盾使って流れるようにプレーして、後ろに「ハァー」って言わせるの。これが快感なんですよ。

和智　やったの？

梶原　やった(笑)。　　　　こ

玉木　エンディングいったとか？

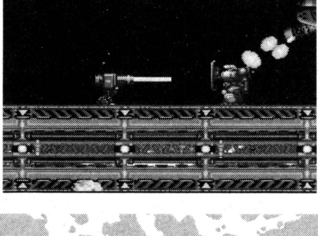
梶原　いや、そこまでやるのは鬼畜でしょ(笑)。でも、これってひとりでやるゲームなんだけど、みんなに見せたいゲームだよね。

和智　そう。見せても楽しいし、見ても楽しいみたいなね。

梶原　ストーリー的なものもあるけど、やはり自機の動きがすべて。

玉木　自己陶酔な部分もあるでしょ。『ヴァルケン』のプレーをビデオに撮るとき、クリアー目的だけならすぐ終わっちゃう。でも、テレビ番組を撮ってるノリでやっちゃうから、いかにムダな動きを入れて、美しく見せるか……。そんな楽しみかたもあるゲームだよ。

梶原　普通は敵が出てきた瞬間に倒すけど、このゲームに関しては、



プロレスのように相手にいろいろやらせておいて、自分でビシッ！ってやるの。俗にいうデモ屋だね。

この路線を保って続く作品が欲しい

和智　つぎがあるならだけど、『レイノス』、『ヴァルケン』って『ガンダム』、『ボトムズ』みたいなサンライズ系のアニメの、いい意味で再現して、悪い意味でパクってみんなをあっと言わせてきたところがあるんで。つぎはオリジナルの世界観で、いまの技術力で違う世界を見せてほしいと思う。つぎの『レイノス』にしても、『ヴァルケン』の『Ⅱ』にしても、また大気圏突入はできないでしょう。そこで何を見せてくれるんだろう、っていうところに期待したいですね。

玉木　僕自身はもう突っ走っちゃってもいいかな、って思ってます。ひょっとしたら、『ヴァルケン』、『レイノス』を使ったシミュレーションゲームが出るかもしれないし。

梶原　ジャンルに拘らないってヤツですね？

玉木　これは出しても問題ないと思うんですよ。『ネクタリス』のノリで。ストーリー性もありますし。

和智　確かに、『ヴァルケン』のほうも、味方のほうはいっぱい作んなきゃならないけど、敵キャラはユニットが揃ってるんだからそのままでもできちゃうかもしれない。

玉木　『ヴァルケン』の続編って出るんですかね？　なんか、苦しいような気がしないでもないですが。

梶原　出るなら『レイノス』かな。

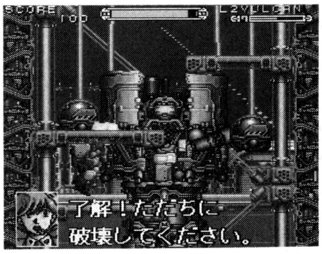
玉木　もしくは『レイノス』にいくまでの、『ダグラム』ノリで。反政府勢力って絶対あるでしょうから。

梶原　『ヴァルケンⅡ』はないけど、『レイノス』に『Ⅱ』はあるって？

玉木　そうそう、『レイノス』のマニュアルの後ろのほうをみると、敵の増援部隊の到着を最後まで待っているらしく、最後のボスってどっかにいるの？　っていう終わりかたしてるんですよ。

梶原　『レイノス』もスーパーファミコンで蘇れば、さぞかしきれいなゲームになりますよ。俺は、何を要求するとかいうんじゃなくて、もうメサイヤさんつぎもお願いしますよ、っていう「お任せモード」。

玉木　でも、この硬派路線は守っ



てほしいな。妥協しないでさ。売れセンばかり狙っちゃいかんよ。

梶原　とりあえずこの路線。これを外したら、いくらメサイヤでも俺が黙っちゃいないよって。ジャンルにしてもシミュレーションでもなんでも。来るものは拒まんよ。

玉木　パズルもですか？

梶原　硬派なパズルであれば。

玉木　どんなんですか、それ。

梶原　わからん。



⬆アーク・ノバ潜入前のシーン。下部でナパームの爆発する音が聞こえてくる。もうこれだけで幸せ。BGMもいいの。

ボリュームレベルを最高にせよ
梶原製作所

なんたって音がイカス。最近の住宅事情のため、大きな音でゲームを遊ぶことは許されないが、この『ヴァルケン』だけは譲れぬ。隣人にドアを叩かれようが、同居人に泣かれようが知ったことではない。重要なのは臨場感だ。戦場にヘッドホンはないぞ。



プロフットボール'93

SF スーパーファミコン	スポーツゲーム	カートリッジ
	ＥＡビクター　発売中　8900円	8メガ



チアリーダーのパンチラがなくてもアドレナリンがみるみる出ちゃう!!

ハーイ、こんにちは。久しぶりに登場のアメリカ生まれのO．J．シンプトン（編集者注：東京生まれのバカタール加藤の誤り）だ。

ミーはフットボールは大好きだよ。小学生のころは、マイアミドルフィンズのグルービーケースやNEL下敷を持ってたくらいだからね（同注：いまから17～8年くらいまえ、第1次NFLブームがあり、小学生はだれでもそんな物を持っていたので、ぜんぜんすごくない）。

それから、中学生のころは、まわりの連中がみなフットボール好きで、昼休みになぜかフットボールをしてた。それも、タッチフット（同注：タッチフットボール。相手の体に触れるとボールデッドになる）じゃなくて、本式のヤツ。だからタックルとかマジでしてたよ。さすがに高校受験のまえは、骨折ったらヤバイから、止めたけど。

でも、高校に行ったら、フットボールが好きなヤツなんてひとりもいなくて、しょうがないから昼休みにみんなにルールを教えて、タッチフットを3人対3人とかでやってたんだよね。

そんなわけで、『10ヤードファイト』がゲーセンにあるとよくやった。そのあとファミコンで発売されていることを知って、ファミコン本体を買うまえに『10ヤードファイト』を買った（同注：本体がなきゃ遊べない）。そんなわけで、フットボールゲームが出ると、プレーせずにはいられないんだな、これが。本当にフットボールのように楽しめるのかってね。

で、2年くらいまえ、このゲームのもともとのオリジナル作品にあたるジェネシス用の『ジョン・マッデン・フットボール』に出会った。最初に見たとき、こりゃスゴイなと思った。あんなに驚いたのは、ケネディーが暗殺されたとき以来だった（同注：鉄砲伝来の誤り）。

奥行きのある画面、戦術の豊富さ。これこそ、フットボールをしているようにフットボールゲームが楽しめるゲームだって思った。でも、そのときは、〝FAST〟とか〝BIG〟ってのが、何を意味しているかもわからなかったんだよね。それでもおもしろくって、水ピンと毎日対戦しまくってた。

その後、前作にあたるスーパーファミコンの『プロフットボール』（イマジニア）が発売されたけど、ボールの飛びかたとかがヘンで、5ヤードおきに空中にボールが出現するって感じっていうかな。選手の動きもフィールド上を滑べっていくって感じだったし。あの、『ジョン・マッデン』ではなかった。

だが、この『プロフットボール'93』は、選手もボールも滑らかに動くので安心。まさに、画面のなかにフットボール場があるようだ。

このゲームのスゴイところは、フットボールというスポーツをそっくりそのまま画面のなかに再現していることだ。1プレーごとに選手を入れ替え、フォーメーションを選んでプレーを決め、さらにスクリメージについてからも相手の陣型を見てプレーを変更できるというシステムは、まさにフットボールというスポーツの戦術的なおもしろさを満喫させてくれる。

また、パス・インターフェアランスとか、ディレー・オブ・ゲームなどの反則まで存在しているし、選手のアクションも豊富だ。スピンターンでタックルをかわしたり、エンドゾーンにダイブして飛び込んだり……。ここまで、フットボールというものをリアルに再現しているゲームはない。

だが、その反面、ゲームとしての快適なスピードに欠けるところもある。いちいち、選手が入れ替わるのを見なければならなかったりね。それから、1試合1試合をとってみればリアルで本格的な試合展開が楽しめるのに、ひとりで続けてプレーすることへの配慮があまり感じられない。というのはパスワードによるコンティニューが可能なプレーオフでも、4試合ほどで終わってしまうからだ。

NFLのレギュラーシーズンは16試合ほどだし、それにプレーオフ数試合を加えても20試合ほどだから、1シーズンを通して戦うモードを入れてほしい。そして、シーズン記録がセーブされて残るようにしてくれればまさに鬼に金棒だ。『テクモスーパーボウル』の実名データやシーズン記録面のよさと、『プロフットボール'93』のリアルさが合体すれば、史上最強のフットボールゲームが誕生すると思う。

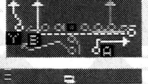
ＥＡビクターさんに、ぜひそれを実現してほしい。そしたら、馬の鞍と交換してもいいんだけどなあ。

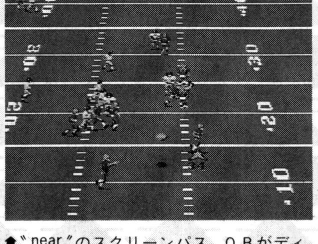
O.J.シンプトン

（同注：バカタール加藤）

私のオススメプレー

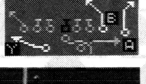
スクリーンパス

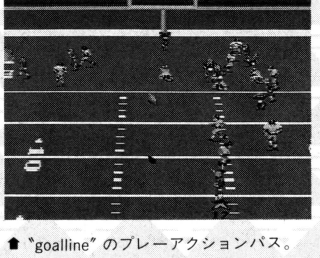




⬆〝near〟のスクリーンパス。ＱＢがディフェンスラインを引きつけて右のＲＢにパスし、ＲＢを走らせてゲインを狙う。

プレーアクションパス



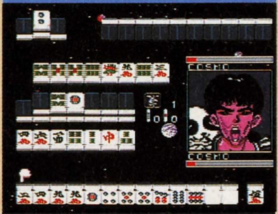


⬆〝goalline〟のプレーアクションパス。エンドゾーン付近まで攻め込んだときに〝BIG〟を選び、ランと見せてパス。

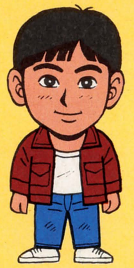
NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

2月15日〜2月21日

発売日	2月19日	2月19日	2月19日
作品	**ドラえもん 〜のび太と妖精の国〜**  スーパーファミコンカートリッジ エポック社 8000円	**雀闘士銅鑼王**  スーパーファミコンカートリッジ パウ 8900円	**鋼鉄の騎士**  スーパーファミコンバックアップカートリッジ アスミック 9800円
	人気キャラクタードラえもんが妖精の国を救うために活躍するアクションゲーム。3Dのマップ画面で情報を集めて、アクションシーンに進んでいく。	人気マンガ家の喜国雅彦がキャラクターデザインをした麻雀ゲーム。麻雀バトルで仲間やアイテムを集め、邪雀教の首領、雀皇を倒すのが目的だ。	第2次世界大戦の東部戦線を舞台にしたシミュレーションゲーム。ドイツ軍の戦車中隊指揮官として、自軍の戦車を操り、モスクワへ進軍するのが目的だ。

批評家

批評家		ドラえもん	雀闘士銅鑼王	鋼鉄の騎士
野田稔 	もっとスポーツをということで、ついにスキーを始めることにした。ドライブ+温泉+スキーを今後私の趣味といたすことにする！ スキーはまさにジジイの手習いといった感じですが、今冬はなるべく毎週スキーに行くつもりなので、春頃には一応形になればよいなあ。	**7** 以前、ゲームボーイのやつをプレーしたことがあったが、システム的にはやはり良く似ているね。でもアクションシーンのバランスとか、グラフィックのセンスとかこっちのほうが、100倍くらい上。マシンの性能を考えるとあたりまえか？ プレー後、原作を読みたくなっちゃいます。	**6** こういうふたり対戦の麻雀ゲームは、やはり4人対戦モノと比べて緊張感といった点で問題があるんだよね。自分の捨て牌が運良く通っちゃう確立が高そうだもんねえ、単純な話。だったらアルゴリズムで勝負ってことになるんだろうが、このゲームはどうもギャグで勝負ってノリ？	**6** 戦車の進路を細かく指定できるシステムは、『ロード・オブ・ウォーズ』プレー中のイライラぶりを考えると、この手のゲームでは便利だ。自分なりに考えた安全ルートを正確にトレースしてくれるので、何をやりだすかわからないというハラハラ状況が少ないし、精神的衛生上も○。
ローリング内沢 	もうすぐ誕生日。ちなみに17日。女の人は歳をとるのをイヤがるけど、ボクはそうは思わない。見た目なんて関係ないじゃん。シワがあったって白髪になったって、歳をとらないと、出ない味ってあるじゃん。ようは中身だよね。中身を磨けば、外見も光ってくるって。	**6** マップ画面での謎解きがなんかワクワクして楽しいね。町全体が箱庭になっているので、自分があたかも町にいるみたいな感覚でプレーできる。このマップ画面での自由度をもう少し増やしてくれれば、もっとおもしろくなったと思う。アクションシーンはわりと普通です。	**5** 『聖闘士星矢』のパロディーがおかしい。喜国雅彦原作の麻雀マンガ『麻雀王』とか読んでいれば一層内容が理解できておもしろいと思う。で、肝心のゲームのシステムだが、テンポがよくて遊びやすい。しかしストーリー展開に非常にムリがあって、笑えないことも多い。	**5** 戦車モノのシミュレーションゲーム。戦闘シーンとかにワイヤーフレームの戦車が表示されたりしてかっこいい。操作方法もアイコン方式で使いやすい。しかし、ユニットが戦車だけなんだよね。戦闘機とかヘリコプターとかの飛び道具がないぶん、チマチマした戦闘になりがち。
イザベラ永野 	最近、衝動買いしまくっている。ムダ使いしちゃイカンと、頭ではわかってるんだけど……。で、お金がなくなるとカードのお世話になる。クレジットカードでお買い物すると、現金が減らなくて得した気分(バカ)。このバカさが、あたくしが『桃鉄』に弱いワケなわけ。	**7** 渡辺美紀のような『ドラえもん』おたくでなくても、このゲームのドラちゃんには好感が持てると思う。表情や動きがやけにカワイイの。『アニマル惑星伝説』と同様に、ひとつずつひみつ道具を取り戻していくのが楽しい。アイテムの位置づけが原作を活かしたものになってるのもいい。	**6** 最初の相手リーバイちゃんと対戦すると、必ず(自分が)リーチ一発で和了れてしまう。わざとそういう設定にしてるのかもしれないけど、かけひき的なものを楽しめない。いかにもコンピューターと対戦しているって感じ。既存の麻雀ゲームにはないフィーチャーが、ほしかったね。	**6** スリリングー!! 最初、敵の戦車が見えないのでドキドキパニックになるよ〜ん。このハラハラ感は、ボードゲームの『スコットランドヤード』によく似てる。各コマンドの内容もわかりやすくて、戦略モノ初心者でもスンナリ遊べそう。マウスなしだとちょっと面倒くさいけどね。
TACOX 	デジパチやってたらとなりのオバハンに「はやく鍵穴押さえなさい」と言われた。最近の鍵穴教徒は、アレか、パンクもクソもなくて年中鍵穴押さえてんのかね。だいたいさ、鍵穴押さえて御利益があるならみんな押さえるってば。パチスロ気合押し野郎も同様です。	**4** トップビューの街中情報摂取アンド場所移動モードが結構ヒマ。諸般の事情によりって感じのレゾリューション粗々画面モードも悲しげな感じだ。メインのサイドビューアクションシーンも動きにクセがあるしヒットチェックは厳しいしでツライ。絵は綺麗なんだけどなあ……。	**4** 一昔まえの業務用ふたり打ち麻雀ゲーム的なモノ。ストーリーモードの強引な展開は笑わせてくれるけど、麻雀がいまひとつおもしろくない。ふたり打ち麻雀の限界かな。『麻雀悟空』系の、シャノアールの4人打ちに慣れた人だと、アラばっかり目立っちゃってツライかもしれない。	**5** ヘックスのないシミュレーションゲーム。やることが単純でわかりやすく混乱しないで済むのがありがたいが、戦略野郎には味気なく感じられるかも。それと、暖かい絵柄と間抜けた台詞がちょっとヘンだ。凝っているところは凝っているけど……って感じかなあ。

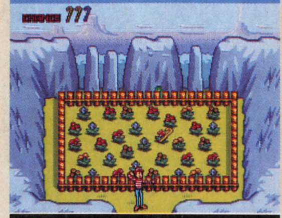
そのほかに発売されるゲーム

スーパーファミコン 2月21日発売

スターフォックス 任天堂 9800円[込] カートリッジ

高度な画像表現が可能なスーパーFXチップが搭載された、3Dシューティングゲーム。宇宙を舞台に高性能戦闘機を操り、敵のアンドルフ軍と闘う。

2月19日
ウォーリーをさがせ（絵本の国の大冒険）



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
トミー　9500円

絵本で人気のウォーリーがゲームに登場。絵本の世界に散らばった仲間を捜すのが目的のゲームだが、アドベンチャー的な要素も含まれている。

7 ゲームの基本は絵本と同じくウォーリー捜索なんだね。記憶力を駆使することで、すごく単純に遊べます。操作感が『キングス・クエスト』を彷彿とさせるようなアドベンチャーゲームに仕上げてあって、原作ファンでなくてもこの世界にドップリ状態かも。複数人で遊んでも楽しげ。

5 グラフィックもキレイだし、システムもユーザーフレンドリーで簡単で操作しやすい。このゲームを一言で表わすとおつかい型人捜しゲーム。最初のうちはおもしろいんだけど、ずーっとプレーしてると人を捜すのが面倒になってくる。似たようなことの繰り返しだからね。

7 タイトルどおり、絵本の『ウォーリーをさがせ』の世界を自分が冒険しているような気分になれる。ちょっと旬を逃しているような気もするけど、熱中度はかなりのものだ。キャラクターの独特の動きは味があって好きだけど、ゲーム中盤以降は、トロく思えてイライラしちゃうよ。

6 もう捜さないでください、って感じだけど、完成度はとても高い。グラフィックのセンスは抜群だし、ゲーム進行もなめらかで楽しい。ただひとつだけイヤなのが、主人公の歩みのトロさ。これだけはなんとかしてほしかったなあ。マップの切り替えも遅いしね。ほかは文句なし。

2月19日
バトルベースボール



ファミコンカートリッジ
バンプレスト　8600円

ガンダムやウルトラマンなどの人気キャラクターが登場する野球ゲーム。オープン戦、ペナントレース、オールスターの3つのモードが楽しめる。

5 バトルなどという単語がタイトルについているから、どんなハチャメチャなゲームでしょうと変な期待を持っていたんだけど、じつはキャラクターがヒーローや有名怪獣なだけという『ファミスタ』ライクなゲームだったりする。守備中の選手の動作がトロイだとか、気になる点も多い。

4 『ファミスタ』というよりも、『超人ウルトラベースボール』のノリ。選手がウルトラマンやガンダムなどに変わっただけ。スポーツゲームの命は操作性なんだけど、これはそんなによくはない。ボールの返球とかのタイミングが『ファミスタ』とかみたいにクイックじゃないんだよね。

3 SDヒーローが選手になってることを除けば、ごくフツーの野球ゲーム。ただ、守備のときの操作感が少々重いようだ。あのSDキャラがバットを振るさまは確かにカワいらしいと思う。でも、あえてこのキャラクターで野球をしたいとも思わないなあ。SDものがかなりお好きな人向けね。

3 もろ『ファミスタ』。この名作野球ゲームにSDな著名キャラを載せてちょっとフィーチャーを加えたって感じ。新鮮さは皆無だ。つけ加えて、動きが遅い。さらに野手の動きにおかしなところがあって、たとえば無死1塁ショートゴロで1塁に送球したりする。うーむむむ。

2月19日
ヴァリス ビジュアル集



PCエンジンCD-ROM
レーザーソフト　4980円

PCエンジンで発売された『ヴァリス』シリーズの『Ⅱ』、『Ⅲ』、『Ⅳ』のビジュアルシーンだけを集めたソフト。懐かしの名シーンをもう一度体験できる。

6 業界雀がCD-ROMゲームを語るとき、同社のソフトを引き合いに出すことが多い。ゲーム自体はフンフンだが、アニメシーンは力が入っている、という感じでだ。確かに永年の努力と技術蓄積は、認めるところが多い。同ソフトはその集大成で、新ジャンル登場と言えなくもない。

4 ビジュアルだけではなくナレーションも入っているので、ひとつのストーリーとして楽しめるが、ビジュアルとナレーションが別々になっているんだよね。ビジュアルシーンのときはナレーションが入らない。それじゃあねえ。あと、これで4980円ってのは高いと思う。

6 『ヴァリス』って、アクションそのものより、ビジュアルシーンを楽しむというイメージがあるもんね。このシリーズならではの製品化なんだろうね。通して観てみると、回を重ねるごとにグラフィックがグレードアップしてる。熱烈な優子(レナ)ファンのための愛蔵版ってところ。

2 『ヴァリス』野郎には嬉しいのかもしれないけど、そうでない人にはなんの意味もないビジュアル集。『Ⅱ』から『Ⅳ』までのビジュアルプラス新規ナレーションだけだから、全作持っている人なら必要ないかも。1枚のディスクに収まってて再生がラクってことだけかな、利点は。

2月19日
邪神ドラクソス



メガドライブカートリッジ
EAビクター　8900円

ジェネシスから移植された横スクロールのアクションゲーム。プレーヤーはナイフや斧で敵を倒し、封印された僧侶を解放して、悪のボスを倒すのだ。

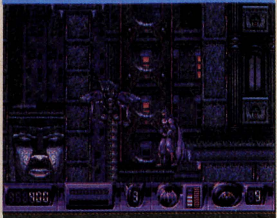
6 ゲームの難易度といい、システムといい、『魔界村』なんですよ。またパッと見で感じたんだけど、このグラフィックのこだわりかたは完全に日本人のセンスじゃないよね。RGB出力で画面を見るとホンマ奇麗です。音に合わせてキー入力して武器を取るシーンなんてのもジン・ガイぽい。

5 一歩間違えるとクソゲーになるかならないかの微妙な位置にあるゲーム。これは人によって好みが分かれると思う。グラフィックの雰囲気といい、シチュエーションといい、システムといいなんかアメリカっぽくてボクはけっこう好きなんだけどね。でも操作性はちょいイマイチ。

6 メロディーを正しく演奏できて、武器が降ってくると妙にうれしいのだ。中世っぽいグラフィックを始めとする、ゲームのノリが『魔界村』によく似てるよね。でもさー、あのクソ難しさまで似せることないじゃん。最初うちから敵がとめどなく現われるのでこりゃまたぐったりくんさ。

3 敵がイヤになるほどタレ流しで困っちゃうのだ。向こう岸にジャンプしようにも敵の流れが激しくて、ジャンプするいとまもないって感じで。とにかく難易度ゲロゲロ。やりがいはあるけど、こりゃ一歩間違うと一気にダメゲーだよなあ。ビジュアルが綺麗で好きだけど。

2月19日
バットマン・リターンズ



メガドライブカートリッジ
セガ　6800円

昨年上映された同名映画のゲーム化で、ジェネシスから移植された横スクロールのアクションゲーム。ワイヤーを使って、多彩なアクションが楽しめる。

6 絵の感じは確かに映画の『バットマン』しているんだけど、なんかこう動きがねえ。チマチマしてるというか……。バットラングを使ったアクション(シューティング?)もありがちなヤツ。進撃ルートや敵の登場とかがパターン化されているので、いわゆる覚えゲーが好きな人に向くかも。

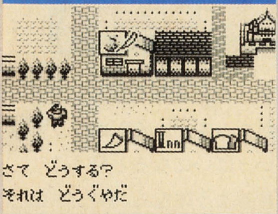
7 硬派なアクションゲーム。アメコミ風のグラフィックがとてもイカス。画面構成も普通のアクションゲームとはちょっと違ったカンジが多い。けっこう覚ゲー的な難しさなので、それが好きな人には向いていると思う。しかし、足場がイマイチ見にくくハッキリしていないのは不満。

5 映画の雰囲気を醸し出しているのだろうが、背景が薄暗くていったいどこに着地できるんださっぱりわからない。何度も落下死しちゃったわ。スピアーガンを使わないと先へ進めないマップになっているけど、この道具がなかなかのくせもので、使いこなすのがけっこう大変。

4 下手上手のアレじゃなくて、不親切で死ぬことが多くてイヤになる。落ちると死ぬ穴なのかそれともただの床の切れ目なのかがわからんし、しゃがんで一拍おいたのちに上へスクロールするという仕様も意味不明。ワイヤーでの移動が思ったようにできないのもガン。難しいなあ。

2月19日

XERD!! ザードの伝説2



ゲームボーイバックアップカートリッジ
ビック東海　4800円

全10種類に及ぶ大小の大陸のある、惑星ウルを舞台に冒険するRPG。世界中を旅して自分の運命をさぐり、仕事を成しとげるのがプレイヤーの使命だ。

6

栗本薫のファンタジー小説みたいに掘り下げられた世界感には、好感が持てる。イベント関係も豊富で、シナリオはプレーヤーをけっこう飽きさせない作り。会話シーンをちょいと少なくしてほしかったけどな。移動、戦闘など斬新なモノが多く、新しモノ好きのボクにはよいかなあ。

5

いままでのRPGと全然異なる目新しいシステムがいろいろ盛り込まれている。しかし、それほどとっつきにくくもなく、すんなり受け入れられた。あとウル語と呼ばれる、ゲーム内で使われる専門用語はややこしいので、やめてほしかったなあ。なんかわかりづらいんだもの。

6

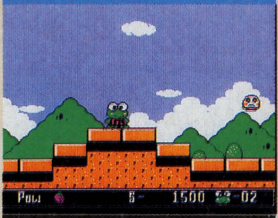
目新しいシステムをいろいろ取り入れてる点に感心した。とくに操作系はすべてのコマンドをアイコンで表わしていて、とてもわかりやすい。いきなり遊べてしまうのよね。時間の流れをリアルタイムに感じられるトリップモードは、しばらく遊んでると飽きちゃうかもね。

5

すごくクセのある文章やグラフィックがプレーヤーを選んじゃうかもしれないけど、じつは結構デキたゲームだと思う。ヒマな移動時間が結構長いのが困りものだけど、これはこれでリアルだからいいのかな。これで序盤のストーリー展開がわかりやすければよかったのになあ。

2月19日

けろけろけろっぴの大冒険2 —ドーナツ池はおおさわぎ—



ファミコンカートリッジ
キャラクターソフト　5400円

サンリオの人気キャラクター、カエルのけろっぴが活躍する横スクロールのアクションゲーム。敵を退治しながら、誘拐された友達を助けるのが目的だ。

6

Bボタンダッシュのできない『マリオ』だな、なんて思っていたんだけどシンプルな分、奥が深い遊びができる。昨今のどハデアクションと比べると寂しいゲームだけど、けろっぴってのはそれを許すだけのキャラクターを持っている。サンリオファンの子供さん関係によろしいのでは。

4

操作性もよく、子供向けのゲームだがそれなりに楽しめるのはうれしい。しかし、ゲーム内容がまんま『ワギャンランド』風。オリジナリティーが薄いのは残念だけどね……。『ワギャンランド』が好きだったんだけど難しくて……というお子様にはいいんじゃないかな？

6

『ワギャンランド』のワギャンをけろっぴに変えてみました的アクションゲームですね。操作感はよくて誰にでもプレーできるけど、ゲーム展開は単調で退屈。『スーパーマリオ』をクリアーできないような、子供ちゃん向けとは思うが、演出面でもうひと工夫あってもよかったのでは？

4

これまた『ワギャンランド』の仕様を改変して流用したゲーム。敵が気絶しないで死亡しちゃうので『ワギャン』ほどアクションのバリエーションは豊かじゃないけど、年少者向けなんだろうからこれでいいと思う。ただ、あまりにも単調なんで、ゲーム野郎には物足りないはず。

2月19日

つっぱり大相撲 平成版



PCエンジンHuカード
ナグザット　6800円

人気のスポーツ大相撲がスーパーファミコンに登場するぞ。春夏、名古屋と各場所15番を勝ち抜き横綱になるのが目的なのだ。自分の好みの顔もつくれるぞ。

6

キーを入れるタイミングによる格闘ゲームはどーも苦手。そのうえ、ボクの嫌いな相撲ゲームだったりするので、正直、ボクは遊んでてもとっつきが悪かった。このゲームも遊びこまないと、戦略的な試合はできない。カワイイキャラに引きつけられて手をつけると痛い目にあうぞ。

5

あっさりしたゲームだな、というのが第一印象。操作方法も簡単だしね。数ある技の種類は、画面に表示されている技ゲージバーの分量で決定される。だからタイミングが合わないと、思っていたような技が出ない。タイミング勝負的な部分もあり、ちょっともどかしいかも。

6

カワイげなキャラの動きとか、技がキマったときの大げさな演出は見ていて愉快だけど、なんかコンピューターに勝てないぞう。操作法がすごく複雑というわけではないのに、技を仕掛けるタイミングが難しい。相撲をとってるより、トレーニングしてるほうが楽しかったりして。

5

ファミコン版のグラフィックを綺麗にしただけ。でたらめで豪快な技はそのままだし、パワーを溜めて技を出し、一気に片付けるっていうゲーム運びも同じ。とくにおもしろいってわけじゃないけど、自分の力士にはつい感情移入しちゃうんだよなあ、これが。なんでだろう。

Best Picks of This Week

いくらゲームがうまくても、いつも家でやっていたんじゃ、キミのゲームの腕前を自慢できないでしょ？　たまにはゲーセンなどに赴いてみるのもいいんじゃない。

彼女を部屋に連れ込んでゲームで遊んで、よろしくやろうってかたには『ウォーリー』をおススメ。あと、心は子供ってかたには『ドラえもん』ね。ほかのソフトも買うと危険と思われるヤツはないので好きにしなさい。

おいらはどれも買わん。で話は変わるが、アメリカ取材にいってきた感想でも。カジノでのギャンブルだが、初日40ドル買って、翌日に40ドル負けたので損得なし。得したのは本場のバニーガールが見られたことかな？

今週はどうしても買わなきゃ、一生後悔すると思えるようなソフトはナシ。後悔するほどじゃないけど、ちょっと気になるのは『ウォーリー』だね。ひとりで遊ぶのは虚しいから、パーティーゲームにいいんじゃない。

ブームのド真ン中だったらよかったのにねえ、とホンマモンで同情したくなるのが『ウォーリー』。出来はホンマモンによくて、多少気になるところはあるけど、なかなかグーな感じ。ほのぼのしてていいよな、コレ。

読者 クロスレビュー

白熱プロ野球ガンバリーグ



EPIC・ソニーレコード　9500円

8

『ファミスタ』型の野球ゲーム。まず、リアルな演出に驚いた。守備が難しく、打者の足がめちゃくちゃ速いので、なんか点が入りすぎるような気がする。練習モード、対戦プレーともにかなり楽しめるよね。

富山県　瀧本康成

スーパーブラックバス



ホット・ビィ　9800円

9

まず、よい点はすべての面においてリアルだってこと。ほんとうに釣りをしている気分になれる。悪い点は、長時間やっているとマンネリな感じになってしまうところ。でも、釣りマニアだったら買いのゲーム。

秋田県　工藤浩和

桃太郎伝説外伝第一集



ハドソン　6500円

7

3種類のシナリオのうちの貧乏神伝説は、独特のバトルで楽しかった。ひとつのシナリオを短くして飽きさせないつもりみたいだが、各シナリオの内容が物足りなく感じてしまった。飽き症の人にオススメだな。

東京都　佐藤高賢

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。　※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。　※数字は10点満点の総合評価です。



ONE POINT

ちょっと変わった麻雀ゲーム。人気マンガ家、喜国雅彦がキャラクターデザインを手掛けたぞ。

悪ノリ麻雀ゲーム
雀闘士銅鑼王

スーパーファミコン SF	テーブルゲーム	カートリッジ
	パウ　2月19日発売　8900円	8メガ

悪者にさらわれてしまったアテナイデ様を救い出すために、立ちふさがる敵と麻雀で勝負するという、異色の麻雀ゲームが登場したぞ。ゲームに出てくるキャラクターたちは、それぞれが必殺技を持っている。ド派手なアニメーションを伴なう必殺技は、ゲームを進めるうちに少しずつたまっていくCOSMOゲージがいっぱいになると使うことができるようになるのだ。

また、キャラクターデザイン担当は、青年誌で人気の喜国雅彦。刺激的なキャラクター(笑)に見とれて負けないように。

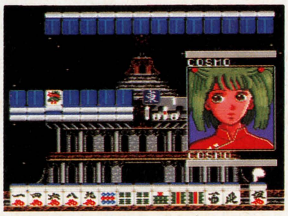
ストーリー重視、どこかで見たようなこの設定

既存の麻雀ゲームの概念を打ち破ったこのゲーム。RPG顔負けのストーリー展開にビックリなのだ。情報収集するときや、敵と戦うときに麻雀で勝負するというのが、このゲームの特徴だ。ひとクセもふたクセもある、総勢26人の個性的なキャラクターがキミを待つ!!



⬆この世界では麻雀がすべて。力なきものは去れ、という感じだ。

⬇麻雀で勝負。美人のおねーさんが相手をしてくれる。なかなか強いぞ。





⬅フィールド上を移動する。敵を倒さないと先へは進めない。

正義は勝つ!!



負けてしまうと…



⬅勝つまで何度でもチャレンジだ。負けてもいいヤツもいるけどね。

デザインはこの人

キャラクターデザインは、『傷だらけの天使たち』などで著名なマンガ家、喜国雅彦。刺激的なキャラクターが数多く登場するぞ。



⬆麻雀ゲームとは思えないこの絵。カッコイイ!

アテナイデ様♥

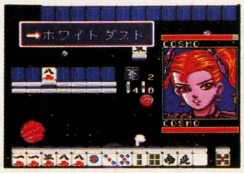


⬅色っぽいアテナイデ様。このゲームのヒロインだ。

うなれ必殺技、COSMOをためて攻撃だ!!

ゲームをしていると、少しずつCOSMOがたまっていく。これがゲージいっぱいになると、必殺技を使うことができるのだ。必殺技は、自分の牌を有利なものに変えてしまうなど、便利なものばかり。うまく使えば、手強い敵にも勝つことができるぞ。必殺技は各キャラクターごとに用意されており、レベルが上がるとより強力な技を覚えていく。ただし、敵も必殺技を使ってくるので注意が必要だ。

ホワイトダスト



➡サリーの必殺技ホワイトダスト。自摸が筒子のみになる。

くらえ!



⬅そのうえ、さらに敵の牌衣にダメージを与える技なのだ。

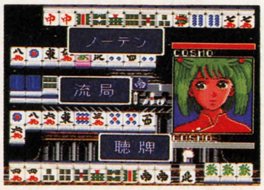


➡あっという間に手が筒子ばかりに。とても便利な必殺技だ。

ペガサス流局拳



⬅主人公の必殺技。いきなり流局になるのだ。



➡勝ち逃げするときに有効だが、失敗もある。

牌衣にダメージ!

必殺技を使うと、相手の牌衣にダメージを与えることができる。これは、敵が放った場合も同じだ。牌衣にダメージを受けると、ツキなどのステータスの値が激減してしまうぞ。ダメージを受けた牌衣は修理しておこう。



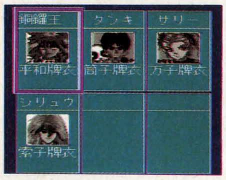
⬆すべてのステータスが0になってしまった。ほかの仲間にチェンジだ。

旅は道連れ、どんどん仲間を増やしていこう

ゲームに出てくるキャラクターは、主人公以外はすべて敵……というわけではない。なかには主人公に力を貸してくれるヤツもいるぞ。そして、麻雀を打つキャラクターは、ゲーム中好きなときに変えることができるのだ。それぞれに長所と短所があるので、状況を見て使うキャラクターを決めよう。



⬅腕試しの勝負に勝つと、仲間ができることがある。



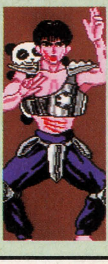
➡それぞれが、筒子系、万子系、索子系の技を得意とする、3人の仲間が加わったぞ。

救世主・銅鑼王



このゲームの主人公。ペガサス流局拳やオーロラソードなど、使いこなせば便利な技を持っている。ただ、ステータス自体はあまり良くない。必殺技を使うときだけ選ぶのが得策か?

筒子牌衣のタンキ



いちばん最初に仲間になるキャラクター。かつ丼が好物。筒子を軸とする、ホワイトダストやピラニアピンズなどの技が使える。ドラが筒子のときなどに選ぼう。筒子宮で待っている。

万子牌衣のサリー



万子宮で銅鑼王を待っている女性雀闘士。レッドニードル、赤色迷彩波、レッドボンバーなど、万子を操る技を使う。ステータスもバランスが良く、なかなか強力なキャラクターだ。

索子牌衣のシリュウ



グリーンパルス、ブラッドソーズ、ロザン緑一色など、索子系の技を得意とする。索子宮で、主人公の実力を試すべく戦いを仕掛けてくる。外観はクールだが、じつはホモとの噂も。

対戦モードで戦おう

バトルモードを選択すると、仲間もしくはいままでに戦ったことのある敵キャラのなかから対戦相手を選んで、自由に対局することができる。このモードは、単に麻雀だけを楽しみたいときや、相手の攻撃方法や弱点などを知りたいときなどにプレーしよう。ただ、プレーヤーが操れるのは銅鑼王だけなのが残念。

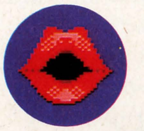


⬅対戦相手を選ぼう。練習になるぞ。

➡このモードでは、ルールを設定できる。

出てくる妙な敵を倒し、アテナイデを救い出せ

ゲームの舞台は神雀界。ここは、麻雀の力がすべてという麻雀ゲームらしい設定の世界だ。プレーヤーは銅鑼王となり、この世界の女神、アテナイデを助けるために戦うのだ。途中、リーパイをはじめとして、多くの味方が力を貸してくれるぞ。悪の大ボス雀皇を倒し、神雀界に平和を取り戻すのだ。



リーパイのキス



⬅彼女が、銅鑼王のパートナーであるリーパイだ。



⬆➡主人公の実力を認めたリーパイは、お守りのキスをくれる。

筒子宮

サンクチュアリを追放された銅鑼王は、リーパイのことばに従って筒子宮へ向かう。そこには、筒子牌衣のタンキが腹をすかせて待っていた。銅鑼王が裏切ったと誤解し、タンキが勝負を挑んでくるぞ。



⬅おなかをすかせているタンキ。持っているかつ丼をあげよう。



⬅雀皇により、サンクチュアリを追放された銅鑼王。筒子宮へと向かう。



➡ホワイトダストを使ってくる。負けても仲間に加わってくれるぞ。

サンクチュアリ

リーパイとともに、アテナイデを救うべく礼拝堂へ。そこには、諸悪の根源、雀皇が待ちうけていた。



⬅リーパイと銅鑼王は、アテナイデを助けに礼拝堂へ向かう。

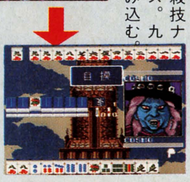


➡リーパイは、銅鑼王をかばって雀皇に戦いを挑むことになる。

ナインセンシズ!!



⬅雀皇の必殺技ナインセンシズ。九連宝燈を積み込む。



➡なんてこったい。こんなヤツに勝てるわけがない。

まだ戦いは続く

タンキ、サリー、シリュウと仲間を増やしながら、銅鑼王はアテナイデ救出に向かう。出てくる敵は、みんなヘンな奴ばかりだ。十二支塔の奥にある邪雀教本部には、雀皇がアテナイデを監禁しているという。ゆけ、銅鑼王!



⬇ゲームのヒロイン、アテナイデ様。彼女の涙の意味は……。



負けたら おしおきよ!



ONE POINT

多彩なフォーメーションとプレーにより本格的な戦術が楽しめる。チーム数も40種類と豊富。

冬のスポーツといえば、コレ
プロフットボール'93

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	EAビクター　発売中　8900円	8メガ

多彩なフォーメーションとプレーによって、本格的な戦術が楽しめる超リアルなフットボールゲーム。ジェネシス(海外向けメガドライブ)の『ジョン・マッデン・フットボール』をスーパーファミコンに移植した『プロフットボール』の続編だ。

全米各地の28チームや過去の強豪10チームなど、40ものチームが用意されていて、そのなかから好きなチームを選ぶことができる。また、試合時間や天候なども、さまざまな設定が可能だ。ふたりプレーでは、対戦のほかに協力プレーも楽しめるぞ。

超リアルなフットボールゲームがパワーアップして登場!!

サッカーという意見もあるだろうが、ウインタースポーツの華といえば、やはりフットボールだよね(強引)。そのフットボールゲームの決定版として登場したのがこの『プロフットボール'93』だ。というわけで、ゲームのモードや選べるチーム数、天候や試合時間の設定など、さまざまな点でいままでのゲーム以上に充実しているぞ。

モードは5種類



⬅モード選択画面。プレーモードやチーム以外に天候、試合時間、フィールドも選べる。

●プレシーズン
プレシーズンとはシーズン開幕前に行なわれるいわゆるオープン戦のこと。このゲームでは練習用のモード。

●レギュラーシーズン
コンピューターとの対戦、人間どうしの対戦、人間どうしの協力プレー、デモが選べる。通常のゲームモード。

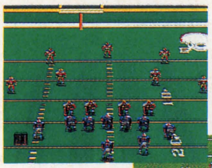
●ワン・タッチダウン
先に得点を挙げたほうが勝ちになる、いわゆるサドンデス方式の試合を行なう。お急ぎのかたはこれでどうぞ。

●ニュープレーオフ
全米各地の28チームのなかから1チームを選び、トーナメント方式で試合を行ない、勝ち抜いていくモード。

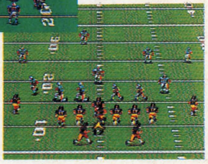
●オールタイムグレーツ
ふたつのスペシャルチームと10のレジェンドチーム(過去の強豪)によるトーナメントモードだ。

チーム数はなんと40

選べるチームは、全米各地に散らばる28チームと10のレジェンドチーム(過去の強豪)、それにオール・マッデン、マッデン・グレーツを合わせた40チーム。各チームの実力はピンキリだが、試合まえにジョン・マッデンが両チームの実力を解説してくれるので、プレーの参考にしよう。



⬅ヒューストン対サンフランシスコ。パスが得意なチームどうしの対戦だ。



➡これはピッツバーグ'76対マイアミ'72。往年の名勝負といったところ。

対戦・協力もできる

コンピューターとの対戦以外に、人間どうしの対戦、さらに人間どうしが協力してコンピューターと対戦することもできるのでさまざまな楽しみかたができる。プレシーズンとレギュラーシーズンのモードにはデモが用意されているので、初心者はまずこれで試合の流れをつかもう。



⬅対戦では、相手のウインドーを見ながら、自分の作戦を決めていこう。



➡協力プレーモードでは、いろんなポジションができてけっこう楽しいぞ。



フットボール基礎講座

●試合展開と得点方法
一度攻撃権を得ると4回のプレー(1プレーをダウンという)ができ、この間に10ヤード進むと新たに攻撃権が与えられる(ファーストダウン)。これをくり返して敵のエンドゾーンにボールを持ち込めばタッチダウン(6点)になる。タッチダウンするとポイントアフタータッチダウン(1点)の権利が与えられる。また、ゴールポストにボールを蹴り込む得点方法はフィーンドゴール(3点)という。

●オフェンスのポジション
作戦を立て、パスを投げる、攻撃の中心選手がQB(クォーターバック)。パスキャッチ専門の選手が、WR(ワイドレシーバー)、ランプレーのスペシャリストがRB(ランニングバック)。QBの前に位置するのがC(センター)、その両側をG(ガード)、そのまた両側をT(タックル)という。C、G、T(ラインメン)はボールを持って走ったり、パスを受けることができない。ラインメンの両側がE(エンド)。

4つのボタンを駆使して選手を自在に操れ!!

このゲームは、スーパーファミコンの4つのボタンを活かし、選手のアクションも多彩なものになっている。満足のいくプレーをするには、ディフェンス、オフェンスともに4つのボタンを使いこなせ、とジョンも言っているぞ。

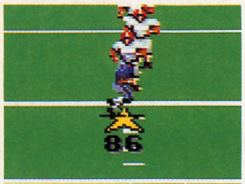
オフェンス時

- A ボールキャリアーがスピンをして、タックルをかわす。カッコいい。
- B ブレイクタックル。敵のタックルをはじき飛ばして進むのだ。
- X ボールキャリアーが上にジャンプ。レシーバーはボールに手を伸ばす。
- Y ダイブして飛び込む。フォースダウンギャンブルなどで使うとグー。

ディフェンス時

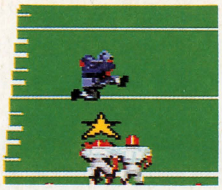
- A パワータックル。通常はこのタックルで、オフェンスを止めよう。
- B 動かす選手を切り替える。ボールにいちばん近い選手に替わる。
- X ボールに手を伸ばす。敵のパスを奪ったり、はたくことができる。
- Y ダイビングタックル。飛び込んでタックルするが、外すと終わり。

スピンでかわせ!!



⬆ゲイルセイヤーズのようなスピンターン。決まれば鮮やか。

ジャンプで避けろ!!



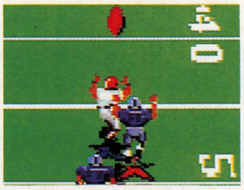
⬆ニーアップ走法ってやつね。後ろからのタックルには有効。

ダイビングタックル



⬆少し離れた敵を、危険を冒しても止めたいときに使おう。

ボールを奪え!!



⬆QBのパスをはたき落としたり、インターセプトを狙うのだ。

では、実際にプレーしてみようぜ！ ハット!!

ゲーム展開は本物のフットボールと同じ。キックオフして、いよいよ試合開始。ホームチームがナイスゲインをすると歓声が起こるが、ロスしたりするとブーイングの嵐、ってな具合で臨場感もバッチリ。試合終了後には、成績も表示される。ハーフタイムショーがないのがちょっと残念だけどね。

作戦のきめかた

①セット

"HANDS"（レシーブのうまい選手）、"FAST"（足の速い選手）、など、選手入れ替えを行なう。



②フォーメーション

"GOAL LINE"や"RUN＆SHOOT"、"SHOTGUN"などから、攻撃の陣型を決める。



③プレー

ランやパスなどのプレーを決める。白いラインがボールキャリアーやレシーバーの走るコースを示す。



まずはコイントス



➡コインの表裏が当たったら、キックかレシーブかを選択する。

⬅外れたほうは、最初フィールドのどちらを取るかを選択できる。

いよいよキックオフ！



➡画面左上のゲージと風によって飛距離、方向が決まる。

⬅リターンシーンは、フットボールのひとつの華である。

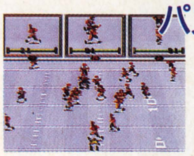
ボカーン

ランプレー

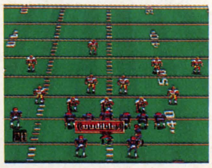


➡スピンやジャンプ、それにブロッカーを使って、敵のタックルをかわせ!!

パスプレー



⬅Bボタンを押すとウインドーが開き、レシーバーの姿が映し出されるぞ。



➡敵の陣型を見て、読まれていると思ったら、オーディブルでプレーを変更せよ。

みごと優勝だ!!



⬅プレーオフで優勝すると、観客が出てきてゴールポストを倒すぞ。

やったぜ、タッチダウン!!



よろこぶ選手!!

⬆タッチダウンをした選手は、ボールを叩きつけたり、逆立ちをしたり、ムーンウォークをしたりと、パフォーマンス。



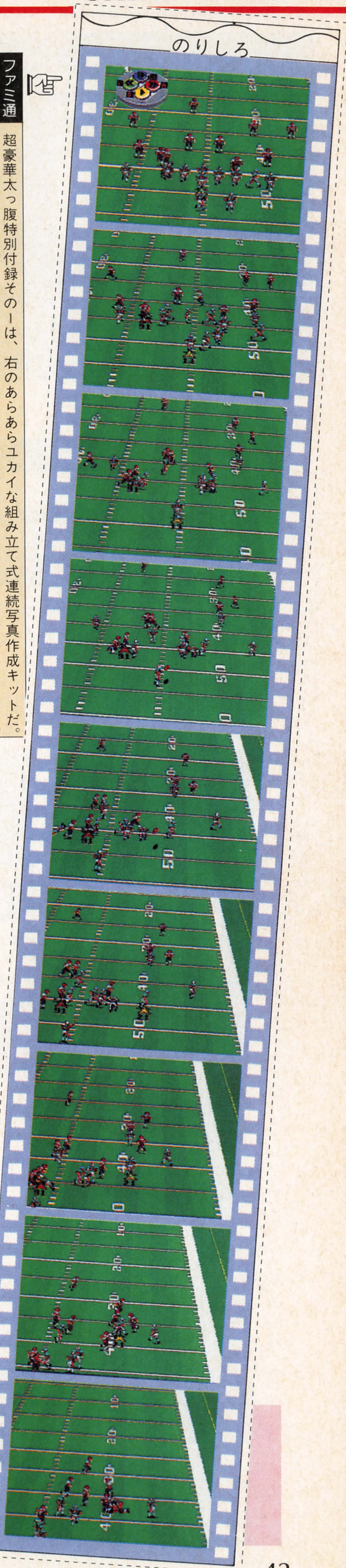
➡試合終了後には、両チームの成績が表示される。う〜ん、これなら納得。

リプレイ機能がグー!!

ゲーム中、セレクトボタンを押すとリプレイ画面に切り替わる。カッコイイし、勉強にもなるのだ。

ファミ通特製付録

超豪華太っ腹特別付録その一は、右のあらあらユカイな組み立て式連続写真作成キットだ。点線を切り取り、のりしろにのりをつけて輪状にして張ればできあがり。あとは回すだけ。





ONE POINT

アメリカで人気のあったRPGの第2弾。ファミコンで出た前作から2年半たっての登場だ。

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	ロジーク(ジー・アミューズメンツ)　発売中　8800円	8メガ

原点を見つめ直せ
マイト&マジック BOOK II

『マイト・アンド・マジック』は、古典的なRPGの臭いがプンプンするゲームなのだ。大きなストーリーの流れがなく、幾多のクエストが組み合わさりながら最終目的に向かう。〝つぎはコレ〟という押しつけがなく、どこか、あの名作RPG『ウイザードリィ』を彷彿とさせるのだ。

ちなみに、ファミコン版の第1作をクリアーしたときに表示される秘密のパスワードを知っていれば、若干の特典が与えられる。しかし、この『BOOK II』からプレーしても、なんら問題はないシステムになっているぞ。

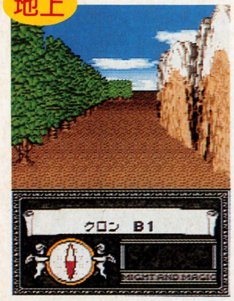
平野も街もどこでも3Dダンジョンなのだ

3Dダンジョンといえば、ふつうは洞窟を連想する。ところが、『マイト・アンド・マジック』では、地上も3Dダンジョンになっているのだ。でも、オートマッピングがあるから安心してね。



⬅パーティーは5人編成。4人の仲間を選ぼう。

地上

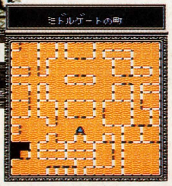


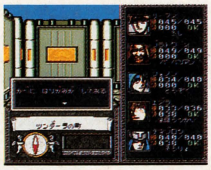
街



⬅⬆空が見えるので、かなり解放感があるよね。

⬇オートマッピングなのでラクラク。





⬆小さな発見を見逃さず追求することが、クエスト攻略のコツなのだ。

レベルアップには施設を利用

レベルアップに必要なだけの経験値を手に入れても、それだけではキャラクターは成長しない。街にあるトレーニング場に行かないとダメなのだ。

また、魔法は寺院やギルドで、特殊技能も街の施設で購入できる。宿屋でできるのはセーブと仲間の入れ替え。体力回復にはテントなどを使うべし。

レベルアップ



➡レベルアップはここでお願いすればオーケー。ただし、経験値が一定レベルに達していないとダメ。

魔法





⬅攻撃魔法はギルド、回復魔法は寺院で買おう。特定のキャラしか買えないぞ。

自分のクエストは自分で探すべし

主人公は例にもれず、いろいろな頼みごとをされるが、それを引き受けるかどうかは自由だ。ただ、最終目的に関係しているクエスト(謎解きの依頼)もあるから注意しよう。最初の街でのクエストは、宝物をコボルトに盗まれた街人の願いを聞き届けるという単純なもの。最初の経験値稼ぎにピッタリなので、引き受けたほうがいいぞ。

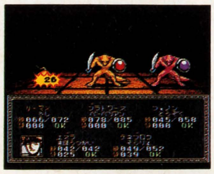


⬅頼みを聞くかどうかは自由。ま、最初だし、頼まれてもいいでしょ。

街の地下



➡立入禁止の表示も無視できる。何が起こっても知らないけどね。



⬅バトルシーンはこんな感じ。魔法のグラフィックは、けっこうハデなのだ。



➡おつぎは行方不明になった人の捜索だとさ。ま、同じダンジョンだし……。

5つの寺院



⬅5つの街にひとつずつある寺院に寄付をして回る。途中で寄り道をしたらやりなおしだ。このクエストは、やっとかないとあとで困るよ。

フェルデカーブの泉



➡最後の寺院でもらったアイテムを、ミドルゲートの街の泉に投げてみよう。

ヒルストーンの城



⬅すると、バーンの金貨なるものが手に入り、城に入れるようになるのだ。

コレも気になる

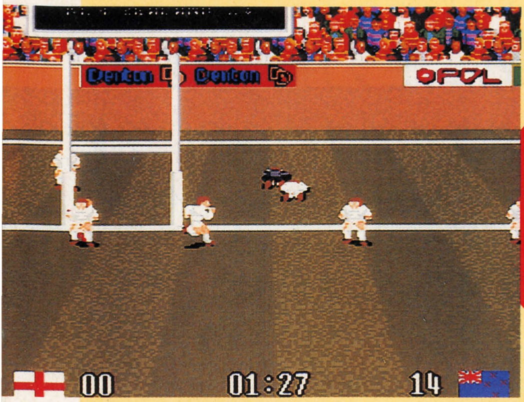
人に頼まれたことを引き受けるのは、クエストのなかでは単純なほう。街のバーの珍味を食べたり、闘技場でモンスターと闘ったりと、変なクエストがいっぱいなのだ。



⬅とんでもないメニュー。勇気を出して食べてみると、いろいろなことが起こる。



➡対戦相手は、強力なモンスターだ。すべての闘技場で勝利を収めると……。



ONE POINT

斜め見下ろし型の画面で臨場感タップリ。スピーディーな展開が楽しめるラグビーゲームだ。

男のスポーツだぜ
ワールドクラスラグビー

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	ミサワエンターテインメント　発売中　7900円　4メガ	

実際のラグビーのプレーを忠実に再現した、本格的ラグビーゲームの登場だ。この『ワールドクラスラグビー』は、1991年にイギリスで発売されたパソコンのアミガ用のゲームを、スーパーファミコン向けに改良して移植したもの。斜め見下ろし型の3Dのフィールドの上で、男のスポーツ、ラグビーの魅力が爆発するのだ。ゲームのなかには戦略的要素まで取り入れてあるので、ラグビーならではの駆け引きも楽しめるぞ。また、グラウンドコンディションや気候条件など、細かい環境設定も可能なのだ。

練り込まれたラグビーゲーム

このゲームの細部にまでこだわった作りには、熱血ラグビー野郎も思わず納得しちゃうことまちがいなしだ。なんといっても、セカンドジャージーまであるというのはウルウルものだよね。また、選手個人個人には、それぞれ8項目にもわたるステータスがある。選手の個性にも注目してみよう。

チームをよく見てプレー



➡選手名だけでなく、ステータスも自由に変えることができちゃうのだ。

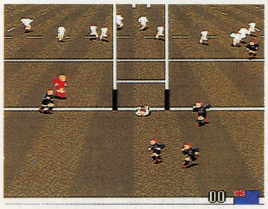


➡チームのユニフォームも好きな色にすることができるぞ。

細かく設定してプレー



⬅キミの好みに合った環境設定を行なおう。



⬅グラウンドコンディションは、試合に大きく影響するぞ。注意しよう。

ゲームモードを選択

ゲームモードは3種類あるぞ。ワールドカップ戦は、4つのグループによる総当たり戦のあと、上位8チームによる決勝トーナメントが行なわれるモード。リーグ戦は、3〜8チームによる総当たり戦を行なうモード。友好戦は、1試合だけの対戦ができるモードだ。

リーグ戦



⬆ヨーロッパ諸国によるリーグ戦など、いろいろ組み合わせが可能なのだ。

ワールドカップ戦



⬆まずは、決勝トーナメント出場を目指そう。優勝までの道のりは長いのだ。

友好戦



⬆対戦のときや1試合だけなら、友好試合のこのモードを選んでプレーしよう。

ハイライトシーンをドーンと紹介!!

キックオフで試合開始。トライ目指して、敵陣のなかをどんどん進んでいこう。ラインアウトのときは、どのフォーメーションを採用するかが重要になってくるぞ。

タックル



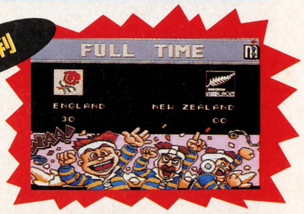
⬅勢いよく決めてやろう。

スクラム



⬅体力しだいで楽にも苦しくにもなる。つぎの展開に備えよう。

勝利



➡つぎの試合が待っている。

キックオフ



➡試合はキックから。

⬅キックしたほうが、ディフェンス側につくのだ。

ラインアウト



➡まずは、フォーメーションを選択する。うまくボールを運べ。

➡フォーメーションどおりの展開だ。思ったとおり!!

トライ

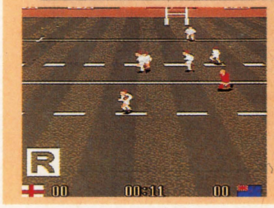


⬅ゴールラインまで走り込んでトラ〜イ!



➡トライのあとはゴールキック。風の向きと強さをよく考えてキックしろ!!

リプレー機能も



⬅決定的瞬間を何度でも見ることができるぞ。



ONE POINT

パソコンで人気を博した戦車戦シミュレーションゲームが、ついにスーパーファミコンに登場。

スーパーファミコン SF	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	アスミック　2月19日発売　9800円	8メガ

戦車戦に全力投球！
鋼鉄の騎士

第二次世界大戦のヨーロッパ東部戦線を扱った、リアルな戦車戦のシミュレーションゲームが登場したぞ。パソコンから移植されたこのゲームは、ドイツ軍とソ連軍との戦闘を、当時の兵器データなどをもとにして、忠実に再現しているのだ。

この『鋼鉄の騎士』は、スーパーファミコンマウスに対応している。パソコン版と同じようにマウスを使って操作することができるので、操作性は抜群だ。もちろん、サウンドやグラフィックは、パソコン版に比べて大幅にパワーアップしているぞ。

モスクワへの道は長く険しい

このゲームでは、プレーヤーは、ドイツ機甲部隊の戦車中隊指揮官となる。最高10車両から成る戦車隊を指揮して、ベルリンからモスクワを目指すのだ。両都市間には6つの都市があるので、全部で8つの都市が戦場になるぞ。それぞれの都市には支配権というものがあり、これを獲得していくことが各都市での課題だ。まずは戦闘まえに、進攻戦と防衛戦のどちらを行なうかを決定しよう。

ゲームの流れ

方針を決める



⬆まずは方針を決めることが大切。その都市ごとに、進攻、防衛、もしくは撤退を選ぶ。戦況を把握しておいて、無理に攻めずに確実に侵攻していこう。

電撃作戦



⬅す速い移動と正確な判断がポイント。隊列も考えろ。



➡攻撃は確実に行なおう。射程距離を把握することが大切。

戦力増大



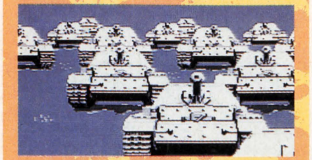
⬅そのマップの戦闘が終了し、日時が進むと、新型戦車の配備が可能になることがあるぞ。



➡戦闘で欠員ができた場合、隊員を補充することが可能。しかし、なるべく無傷を目指せ。

HISTORY

1939年、ドイツとソ連のあいだに独ソ不可侵条約が結ばれた。これに油断したソ連軍の隙をついて、1941年6月22日、ドイツ軍はソ連領内に進攻を始めた。ソ連の首都モスクワを目指し、ドイツ軍の進撃は続く。しかしながら、ソ連軍の執拗な抵抗と冬の寒さによって、戦争は長期戦となった。これが、俗に言う東部戦線のことである。



⬆ドイツ軍の自走砲、フェルディナンドの勇姿。ソ連軍を蹴散らすか？

戦車戦では戦車のことを知らなきゃダメ

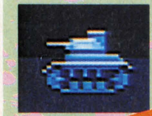
このゲームには、実在したドイツ軍、ソ連軍の戦車が登場するぞ。登場する戦車は、全部で30種類以上。それぞれに、防御力、攻撃力（貫徹力）が設定されているので、各戦車の特徴を活かした戦闘をしよう。また、同じ戦車でも、前面と側面では防御力が違うというように、細部へのこだわりもある。リアルな戦車戦が楽しめるぞ。



➡すべての戦車の攻撃力、防御力を見ることが可能。

ドイツ軍

このゲームに登場するドイツ軍の戦車は、全部で20種類。どれも実際に存在した戦車ばかりなのだ。うまく使いこなして勝利せよ。



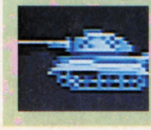
標準型

3号戦車F型
⬅最初から戦闘で使用できる標準型の戦車。うまく使おう。



重火力型

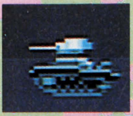
4号戦車D型
➡かなり早い時期に生産ラインに乗る。3号戦車より強力だ。



キングタイガー
⬅有名な戦車。攻撃力、防御力とも抜群。

ソ連軍

ソ連軍の戦車は、全部で12種類。戦闘が進むにつれて新型が開発され、最終的には12種類全部が生産ラインにのるぞ。倒しがいあり。



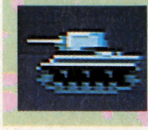
軽戦車

T26
⬅最初から戦闘に参加してくる軽量型の戦車。楽勝カモ!?



中戦車

T34-A
➡中戦車のうち、最初に戦闘にでてくるもの。けっこう強い。



重戦車

KV1
⬅重戦車の代表的なもの。バランスがよく、かなり手ごわい。

戦闘の達人を目指せ!!

このゲームにはヘックスが存在しない。戦車ごとに、移動能力の限界まで、マップ内を自由に動き回ることが可能なのだ。また、進みにくいところでは戦車がゆっくり動いていくというように、移動のようすは、本物さながらの凝ったグラフィックで表現されている。

戦闘は、移動中の索敵から始まる。自軍の戦車の視界内に敵の戦車が入ると、その戦車の情報を得たり、攻撃をしかけたりすることが可能になるぞ。自軍の戦車の能力を頭に入れ、距離と方角を考えたうえで、有利な位置に戦車を進めてから攻撃を行なおう。無理をせずに、できるだけ複数で側面などから攻撃することが大切なのだ。戦闘を勝ち抜くことが、このゲームのいちばんのポイントだぞ。

戦闘まえにすることは？

まず最初に戦車の配置を行なう。戦闘を重ねていくうちに新型の戦車が生産され、戦車間の性能差がはっきりしてくる。そうなると、各戦車の特色を活かした配置をすることが大切になってくるぞ。



➡各戦車ごとに、全速で進むか、警戒しながら進むかなどを選択しよう。



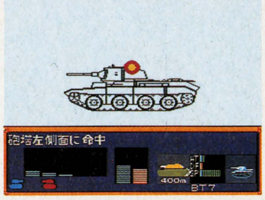
➡配置は、各戦車の性能や、隊員の能力を考えて行なおう。長所と短所をよく考えるように！



⬆性能によって移動距離が違う。

ファイア！　ファイア！　ファイア！

戦闘の際には、各戦車の特徴を活かして戦おう。全般的には、戦車は前後の防御力が高いので、側面からの攻撃が有効だ。また、射程の性能差もあるので、射程圏内へのす速い移動も大事だぞ。



⬅自軍と敵軍の戦車の性能と、弾の当たる方向などで勝敗が決まる。



➡各戦車ごとに攻撃の指令を出す。無理は禁物。

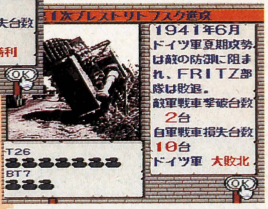


➡撃破したあとも残骸が残っていたりと、細かいところまで凝っている。

ゲームの勝利条件は？

各マップの勝利条件は、敵の本部を占領するか、敵軍を全滅させること。何台損害を受けても、勝利条件を満たせば勝ちだ。しかし、ゲーム全体の補充台数には限りがあるので、損害は最小限にとどめよう。





⬅⬇そのマップの勝敗を考慮のうえ、その後の作戦を練っていこう。さらなるレベルアップを目指すのだ。

勝利のための4つのポイント

情報をチェック

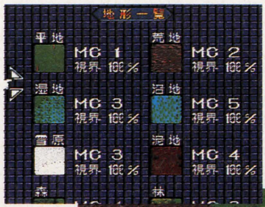
戦闘でいちばん大切なことは情報収集だ。このゲームでは、情報コマンドで情報収集をすることができる。具体的には、各ユニットの性能(移動可能距離、射程可能距離)などや、現在の損害状況などのデータを見ることができるのだ。



⬆必要な情報は惜しまず見て、戦闘に活かそう。敵の情報も大切だぞ。

地形を活用する

地形を把握しておくことが第2のポイント。地形によっては、移動が極端に遅くなったり、視界が狭くなって敵戦車を発見できにくくなったりするので、注意が必要。



⬅地形を活かした作戦をたてよう。むやみやたらに進んでもだめ。



➡森や茂みなどは視界が狭い。うまく活かせば有効なのだ。

常時戦況を見る

戦況を把握しておくことは、戦車中隊指揮官として重要なことだ。ズームアップ、ズームダウンを行なって、ドイツ軍、ソ連軍双方の動きを、つねに把握しておこう。



⬅自軍の周囲はこの画面サイズで大丈夫。細かいところまでわかる。



➡戦況を把握するならこのサイズで。敵軍の動きまでわかるぞ。

隊員は成長する

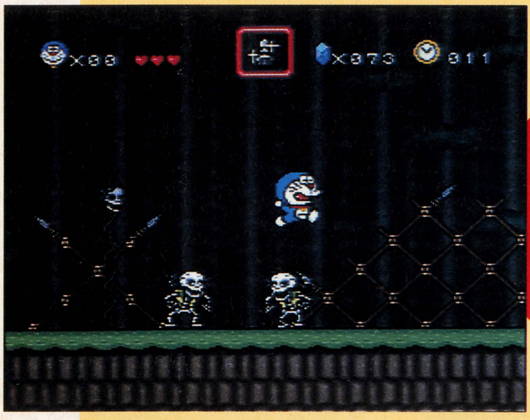
中隊の各隊員は、戦闘を重ねることによって能力がアップしていく。性能の低い戦車も、隊員の腕でカバーすることができる。戦闘経験を活かした強い部隊を作ろう。



⬅各隊員ごとのパラメーターを考慮し、戦闘に活かすようにしよう。



➡戦闘の最後には勲章授与が。能力値がレベルアップしていくぞ。



ONE POINT

頭デカデカの、あのドラえもんが、アクションゲームに登場して大活躍するんだって〜!?

ポケットの中身はどうしたの?

ドラえもん 〜のび太と妖精の国〜

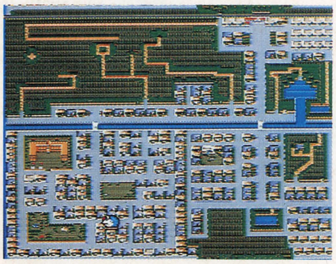
長年に渡って、マンガやアニメで親しまれてきたドラえもん。そのドラえもんが、スーパーファミコンのアクションゲームでも活躍してくれるっていうから、うれしいよね。

今回も主人公は、もちろんドラえもん。何者かによって妖精の国にさらわれたのび太、しずかちゃん、スネ夫、ジャイアンを助け出し、妖精の国を救うのがドラえもんの目的なのだ。しかし、妖精の国に行くには、のび太の町のどこかにいる5人の賢者を捜し出し、5つの神器を集めなければならないぞ。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	エポック社　2月19日発売　8000円	4メガ

どんな冒険が始まるのかなぁ〜?

さっそく、町の人々から、怪しい場所や、異変があったところを聞き出してみよう。聞き出した場所に行って調べてみると、アクションステージに入ることができるってわけ。このアクションステージをクリアーすると、奪われたドラえもんのひみつ道具が手に入る場合もあるし、5人の賢者のひとりに会って神器をもらえることもあるのだ。すべてのアクションステージを捜し出してみよう!!



⬆これが、のび太たちの住んでいる町。1丁目から4丁目まであるのだ。



⬅いろんな場所を捜して、妖精の国とつながっている場所を見つけよう。



➡怪しげな場所を見つけたら、迷わず入り込んでみよう。何かあるかも。

地球の危機だって!?

空き地で野球をして遊んでいたのび太たち。そこへ、ひとりの花の妖精が現われ、助けを求めてきた。妖精の国が、人間の環境破壊によって生まれた怪物たちに荒らされ、困っていたのだ。のび太たちは妖精の国を助けることにした。ところが、そこへ突然、謎の物体が現われ、のび太たち4人と、ドラえもんの道具をさらってしまったのだ……。ここから、残されたドラえもんの仲間捜しと妖精の国を救う冒険が始まるのである。



⬆初めて妖精という生き物に会い、茫然とするのび太たちなのだ。



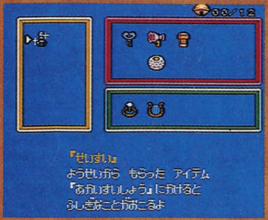
⬅人間の環境汚染のために、こんなかわいい妖精までが困っているなんて。人間ってイヤな奴。



➡こいつは、いったい誰なんだろう? どうして、のび太たちをさらっていったのだろうか?

◎おなじみのドラえもんの秘密道具◎

ドラえもんが活躍するゲームには、もちろんポケットのひみつ道具が登場するはず……。今回も、アニメやマンガで見たことがあるアイテムがたくさん出てきて、ドラえもんたちの冒険の手助けをしてくれるのだ。上手に活用して、冒険をスムースに進めていこう!!



⬅手に入れた武器は、さっそく試してみよう!!



聖水
唯一、最初から装備できる武器。赤い水晶にふりかけると不思議なことが起こる。



タンマウォッチ
一定時間だけ、敵のキャラクターの動きを止めることができるアイテムだ。



復原光線
壊れたものに、この光線を当ててみよう。たちまち、直ってしまうのだ。



ゴマロック
いままで開けられなかったドアや扉が、ゴマロックで簡単に開けることができる。



空気ピストル
小さな空気のかたまりで敵を攻撃することができる。遠くの敵も、これで大丈夫。



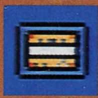
スモールライト
スモールライトで照らしたものは、どんなに大きいものでも小さくなってしまう。



ふわふわ薬
この薬を飲むと、ふわふわ空中に浮くことができちゃうぞ。おもしろいね。



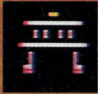
トランポリンゲン
ジャンプ力がアップする。これで、高い場所にあるアイテムが簡単に取れるぞ。



オールマイティパス
このパスポートを持っていると、どんな場所でも通過することができるのだ。



ドロン巻き物
無敵になれる。敵に当たってもダメージを受けなくなるってわけだね。



みちびき
名前のとおり、ゴールのある方向に矢印でみちびいてくれる、便利なひみつ道具。



深海クリーム
このクリームを体中につけてみよう。どんな深い水のなかもスイスイ泳げちゃう。

ぼくたちの住んでいる町を探検

このゲームに登場するキャラクターたちのことは、もちろんマンガやアニメを見てキミも知っているはず……。ここでは、その、おなじみのキャラクターたちを紹介しちゃおう。このほかにも、テレビには登場しないキャラクターたちが続々と登場するぞ!!



ドラえもん
22世紀の未来からやって来たネコ型のロボット。もちろん、このゲームの主人公だ。みんなが困っているとき、おなかのポケットから、ひみつ道具を出して助けてくれるのだ。



のび太
のんびりとした性格でなまけ者。でも、やさしい心の持ち主だ。



スネ夫
いつもジャイアンとツルんでいるが、ほんとうはさみしがり屋……。



しずか
みんなの憧れのまと。やさしくて、きれい好きな女の子。



ジャイアン
正義感のある男の子。しかし、のび太をいじめることもある。

妖精の国はどこにある!?

このゲームでは、町の人たちから聞き込みをすると、全体マップで、つぎに行かなければならない場所を、点滅して表示してくれるぞ。点滅しているところや怪しい場所に行って調べてみると、最初も説明したとおり、アクションステージに入れるってわけ。

各アクションステージには、必ずしも5人の賢者がいるわけではない。代わりに、奪われたドラえもんのひみつ道具が宝箱に入って用意されていることもあるのだ。ひみつ道具のなかには、冒険に必要不可欠なものもある。そのひみつ道具がないばかりに、先に進めない、なんてこともあるってわけ。なので、用意されているアクションステージは、すべて捜し出してクリアーしたほうがいい。もちろん、ほかのひみつ道具もキミの冒険の手助けをしてくれるはずだ。



⬆怪しい場所に行ってみると、突然、アクションシーンが始まるぞ。あせらず挑戦しよう。

あっ、このアイテムは?



⬆➡アクションをクリアーするたびに、必ず何かもらえるのだ。

⬇奪われたひみつ道具を取り戻していこう。アイテムは必ずどこかで役に立つぞ。



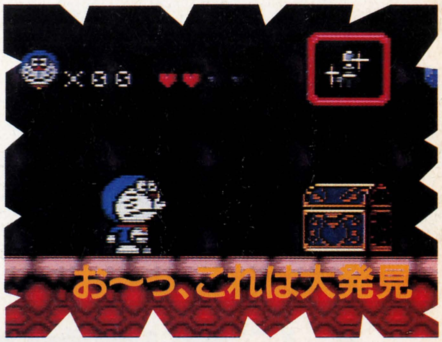
⬅今度は、どんなアイテムがもらえるのかなぁ。ワクワクしながら、アクションゲームに突入だ!!



➡消えるブロックや動く床など、工夫された仕掛けには驚かされるぞ。



⬅敵キャラクターもユニークなものがたくさん登場するぞ。思いっきり、蹴散らして進むのだ!!





⬅聞き込みも大切。近所の人に会ったら話しかけよう。

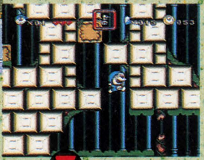


⬅門が開いてる家は、なかにも入れるぞ。

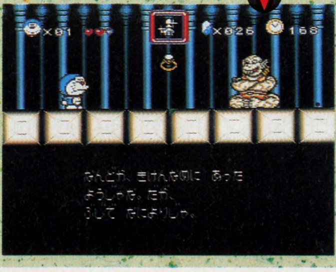
5つの神器を集めるのだ!!

ひとつめの大地の神器





⬆➡ゲームが始まって、すぐ行ける場所。まさか、こんなに早く神器が手に入るの……?



⬅のび太の家のある場所は一丁目。ここにも、神器が手に入るところがあるぞ。がんばって捜せ。

森の神器なのだ!!



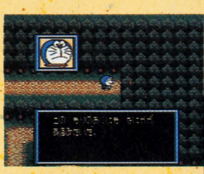


⬆➡森の奥深くに入り込んでみよう。いくつか怪しい場所があるぞ。残らず調べてみるのだ。



⬅森の賢者から愛のたて琴をもらったぞ。正しい心の持ち主だと認められるともらえるのだ。

これは、火の神器



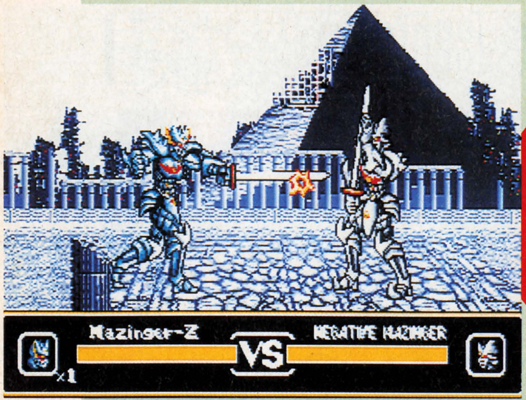


⬆こんな熱そうなところも冒険しなくちゃならないのだ。どんな神器が待っているのかなぁ〜?



⬅熱いところだと思ったら、火の賢者がいる場所だったのか。灼熱の水晶を手に入れた!!

残りの神器はあとふたつ。冒険は始まったばかりだ!!



ONE POINT

永井豪の同名マンガが原作のアクションゲームだ。ボスキャラとの一騎討ちはド迫力なのだ。

原作連載再開希望

マジンサーガ

MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	セガ　2月26日発売　6800円	8メガ

1972年に放映され、少年たちを夢中にさせた伝説のテレビアニメ『マジンガーZ』。それから約20年を経て、原作者の永井豪自身の手でリメイク、週刊ヤングジャンプに連載されたコミックが、『マジンサーガ』だ。

このゲームは、その『マジンサーガ』を原作にしたアクションゲームだ。ただし、そんじょそこらのアクションゲームとはワケがちがう。横スクロール型と、流行りの対戦格闘型の2種類のアクションゲームが、これ1本で楽しめるという、とっても欲張りなゲームになっているのだ。

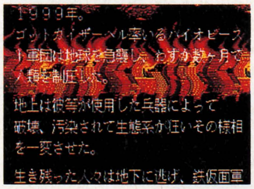
マジンガーZ復活!

「マジィ〜ン、ゴォォ!」で一世を風靡した名作『マジンガーZ』が、ゲームの世界によみがえった。

1999年の地球。火星から来襲したゴッドカイザーヘル率いるバイオビースト軍団のために、地球はほぼ制圧されてしまった。人類に残された最後の希望こそ兜博士の作ったマジンガーZなのだ。と、ゲームの舞台背景はこんなカンジ。世界を救えるかどうかは、マジンガーZであるキミのウデ次第だ。



⬅オプションモードがついているのがウレシイね。



⬅原作とは異なり、舞台となるのは地球なのだ。

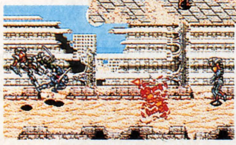
ステージ構成はこう

ひとつのステージは、横スクロールのアクションとボスとの対決の2パターンで構成されているぞ。

まずはザコ退治

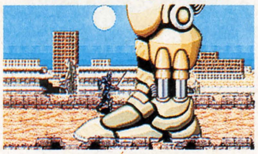
➡ワラワラと登場するザコのみなさん。





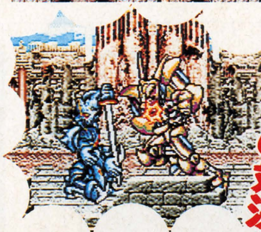
⬅多彩な技を使いこなして倒すのだ。

ボスの手足が……



⬅ステージ途中では、ボスの手や足が襲ってくるぞ。

そしていよいよボスとの対決



じつになめらか〜にアクションするのだ!!

マジンガーZは、等身大のままで戦う小サーガ時と、巨大化した大サーガ時では、アクションや操作方法が異なるのだ。多彩なアクションのかずかずを自在に駆使して、無敵の魔神、マジンガーZとなれ。というわけで、マジンガーのアクションの一部を紹介だ。

小サーガ時

斬る



マジンガーの武器は剣だ。群がるザコ敵をバッタバッタと斬って捨てよう。

ジャンプ



敵の飛び道具攻撃などは、ジャンプで避けろ。ジャンプ中はキックもできるぞ。

ダッシュ



マジンガーの移動速度が速くなる。回転斬りを使うためにも必要なのだ。

連続技



す速く連続攻撃すると、目にも止まらない突きや、敵を掴んで投げたりするぞ。

回転斬り



ダッシュしながらのジャンプ中に使える回転斬り。着地するまで無敵なのだ。

必殺技



剣をブンブン振り回して周囲の敵をなぎ倒す。体力を少し消耗するので注意。

大サーガ時

上段斬り



もっとも基本となる攻撃方法で、頭上から剣を振り下ろす。敵をバッサリと一刀両断にしてしまえ。

下段斬り



敵の足元を攻撃する場合は下段斬りで。敵も上段下段の防御を使うので、隙のできた部分を狙うべし。

防御



防御には、立ち防御としゃがみ防御の2種類があるのだ。敵の攻撃に応じて防御を使いわけよう。

突く



突きは、斬るよりも遠くまで剣先が届くのだ。敵との間合いをしっかり見切って使うのが肝心だ。

ジャンプ



敵との間合いを一気に詰めたり、バックジャンプで間合いを広げたりと、ジャンプの利用価値は高い。

斬り払う



剣を横にはらう、または、下から上に振り上げる攻撃方法だ。ジャンプしてくる敵も叩き落とせるぞ。

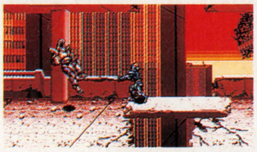
ではではステージ紹介とまいりますです

ひとつのステージは、小サーガでのアクションパートと大サーガでの対ボス戦パートから成る。ここでは、それぞれのパートごとにステージ２までを紹介するぞ。

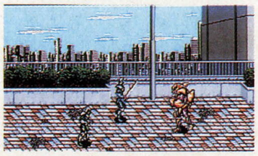
アクションパートの途中では、ボスの巨大な手足が出現し、最後にようやくボスの全身が現われる、というように、演出にも力が入っているぞ。荒廃した世界を描いた背景の美しさも特筆モノなのだ。

STAGE 1　TOKYO

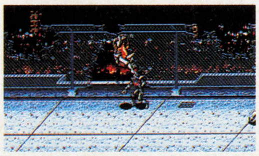
最初のステージは、ビル街が舞台となる。まずは、マジンガーを自在に操れるようになるまで練習しよう。昼間から夕方、そして夜へと変化していく背景もビュリホーでイカスのだ。



⬅夕日を浴びながら、マジンガーはひとり戦う。絵になる構図だなあ。

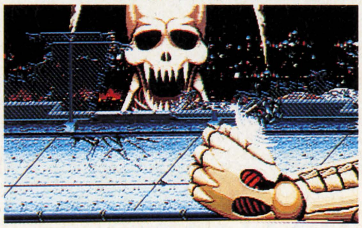


⬅さすがに最初は弱い敵ばかりなの。



➡美しい夜景に見とれちゃダメさ。

デカイ顔にデカイ手!!



⬆まるで一寸法師になった気分。腕が出現するタイミングを読もう。回転斬りが有効だぞ。

STAGE 2　INDIA

おつぎはインドの山奥、謎めいた寺院を舞台に戦いがくり広げられる。敵の攻撃もだんだん激しくなり、トリッキーな動きをする敵が多数出現するようになるぞ。気を引き締めていこう。



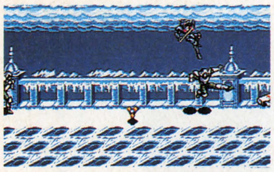
⬅火炎放射機で攻撃してくる敵だ。はさみ撃ちにされないようにせよ。



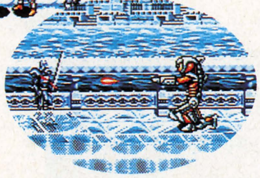
⬅高速で画面を横ぎるマシン。乗ってるヤツを狙え。



➡神秘的で不気味な寺院のなか。出現する敵もグロテスクなのが多いぞ。



⬅凍った石畳の上だが、滑って転ぶことはない。



➡飛び道具を使うとは。正々堂々と勝負しろよ。



➡体力回復や一定時間無敵化などがある。取り逃しのないよう。

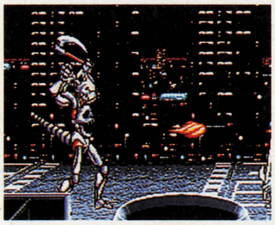


➡このステージには、中ボスが存在する。両手から炎を飛ばしてくる、動く仏像だ。

ステージ最後はボスとのタイマン勝負でい!!

STAGE 1 BOSS　GARADA-K7

ステージ１のボスは、ガラダＫ７。原作でも最初に登場したバイオビーストだ。巨大な鎌を武器にして襲ってくるぞ。とはいえ、最初のステージだけに、動きのパターンもやや単調だ。時折、胸から発射する火炎に気をつけて、冷静に戦えば楽勝かな。



⬅ガラダＫ７は、腹にある口から炎を発射してくる。防御しても、少しだけダメージを受けてしまうので厄介だぞ。

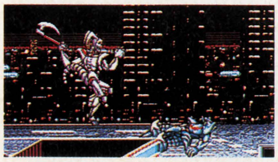
戦いは1対1で



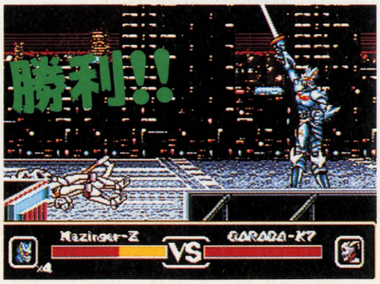
⬆対峙するマシンガーＺとガラダＫ７。勝負のゆくえは？



➡攻撃するばかりが能じゃない。防御しながら、敵の攻撃パターンを読んで、隙をうかがうのも戦法のひとつ。

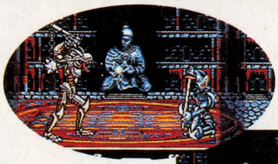


⬆巨大なキャラクターが流れるようなアクションで動き回るのだ。



STAGE 2 BOSS　SLUG HEAD

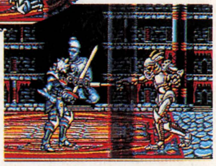
このスラッグヘッドはなかなか強い。守りは堅く、攻撃は鋭いのだ。飛び道具攻撃を連発してくることもあるので要注意だ。



⬅コイツも口からエネルギーの塊を吐いてくるぞ。



⬅スラッグヘッドはフレイルを振り回してくる。



➡敵の攻撃を脳天にくらったところ。痛そう。

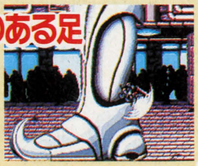
こんな敵も登場するぞ

ゲーム中盤のステージには、なんとマジンガーＺのにせ物がボスとして登場するぞ。しかも、戦闘力において本物を上回るほどの強敵なのだ。



なんとこの顔は!!

見おぼえのある足

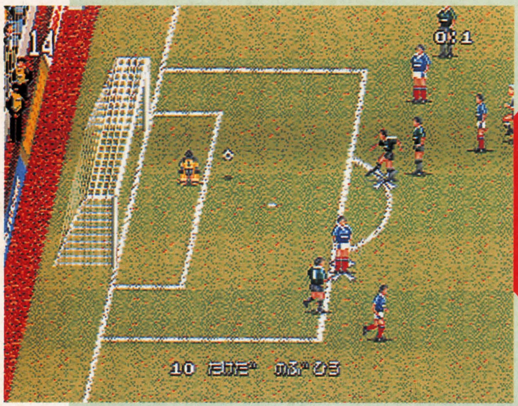


➡ボスの足との戦いだ。待てよ、この足はどっかで見たような気が。まさかね。



⬆➡なんと、ボスの顔も姿もマジンガーにクリソツだ。

こっ、こいつは!?



ONE POINT

スタープレーヤーたちが実名で登場。試合会場の興奮を、そのままキミの部屋で体験できるぞ。

Jリーグ公認!

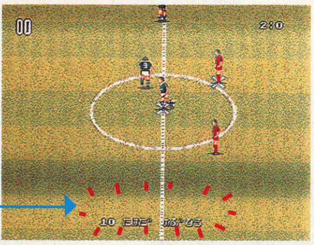
Jリーグチャンピオンサッカー

メガドライブ	スポーツ	カートリッジ
	ゲームアーツ　2月26日発売　7800円	4メガ

いよいよ今年(ことし)の5月に初(はじ)めてのリーグ戦(せん)が幕(まく)を開(あ)けるJリーグ。その興奮(こうふん)と感動(かんどう)、臨場感(りんじょうかん)をキミの部屋(へや)で味(あじ)わえるのが、この『Jリーグチャンピオンサッカー』だ。このゲームには、各(かく)チームの選手(せんしゅ)が実名(じつめい)で登場(とうじょう)する。もちろんチーム名(めい)もJリーグに登録(とうろく)されている名称(めいしょう)をそのまま使用(しよう)しているぞ。また、選手(せんしゅ)ひとりひとりに個性(こせい)を持(も)たせるために、シュートの速(はや)さや威力(いりょく)に関係(かんけい)するキック力(りょく)や、走(はし)る速(はや)さやドリブルなどに影響(えいきょう)する走力(そうりょく)などのさまざまなデータも盛(こ)り込まれているのだ。

武田やラモスが実名で登場!

このゲームのウリは、なんといっても選手(せんしゅ)たちが実名(じつめい)で登場(とうじょう)すること。読売のラモスや武田、日産の木村、鹿島のジーコなどの超有(ちょうゆう)名選手(めいせんしゅ)たちを、キミの意(い)のままに操(あやつ)ることができるのだ。



⬆試合中は、その時点でボールをキープしている選手の名前と背番号が、このように画面下に表示されるのだ。



⬅北澤が相手の隙をつき、スライディングタックルをしてボールを奪い取ったぞ。



➡北澤から受け取ったボールを、ラモスがドリブルしてカズへパスしたぞ。



⬅ラモスからのパスを受け取ったカズが、敵のディフェンス陣をかいくぐりシュートだ。

Jリーグモードを勝ちすすめ!

実際(じっさい)のJリーグの大会(たいかい)と同(おな)じように、全(ぜん)10チームが参戦(さんせん)して総当(そうあ)たり戦(せん)を行(おこ)なうのが、このJリーグモードだ。最高(さいこう)8人までが、それぞれ10チームのなかから好(す)きなチームを選(えら)んで参加(さんか)できるぞ。誰(だれ)も選(えら)ばなかったチームは、コンピューターが操(あやつ)ることになるのだ。



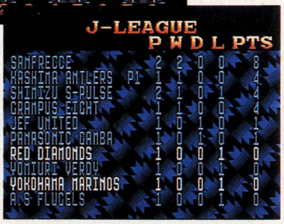
⬅コンピューターどうしの試合は、このようにすぐに結果がでるぞ。



⬅最大8人まで参加できるぞ。多人数でプレーするとより楽しいぞ。



➡実際の試合のように、選手がフィールドへ登場してくるのだ。



➡一試合終わるごとに、勝敗表が表示される。

これがJリーグだ!

Jリーグとは、91年11月に発足した全10チームで構成される日本初のプロフェッショナルサッカーリーグのこと。発足以来、Jリーグの人気はプロ野球をもしのぐ勢いで上昇中だ。その人気をささえているのはやはり、読売の三浦(カズ)や武田などのスタープレーヤーの存在だろう。

※MFはミッドフィルダー、FWはフォワード、DFはディフェンダーのことね。

東日本JR古河ジェフユナイテッド



MFのフランタの加入で攻撃力がいちだんとアップ。2点取られても3点取り返すという攻撃的なチームだ。

日産FC横浜マリノス



井原や勝矢などの豪華なDF陣に加え、木村などの強力な攻撃陣を持つ。優勝候補の筆頭に挙げられるチームだ。

名古屋グランパスエイト



世界のスーパースターリネカーやジョルジーニョの在籍するチーム。小倉や森山など、若手の成長も目ざましいぞ。

三菱浦和レッドダイヤモンズ



大量の移籍選手の加入や、若手の著しい成長により、各選手間に激しい競争意識が芽ばえている名門チーム。

全日空佐藤工業フリューゲルス



狭いエリアのなかを守りつつ相手にプレッシャーをかけてボールを奪う、ゾーンプレスを得意とするチームだ。

パナソニック・ガンバ大阪



ベテランの永島や学生ナンバーワンプレーヤーだった磯貝などが在籍する。あの釜本邦茂が監督を勤めているぞ。

鹿島アントラーズ



2部リーグからJリーグ入りした唯一のチーム。ジーコを中心としたイレブンは未知の可能性を秘めているぞ。

読売ヴェルディ



MFのラモスや北沢、FWのカズや武田など数多くのスター選手が在籍する。Jリーグ1の総合力を持つ。

清水FCエスパルス

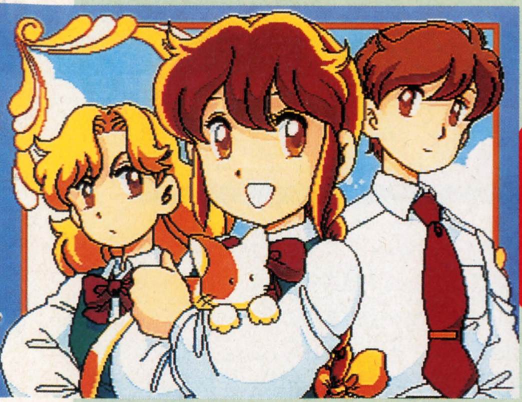


強力なDF陣に加え、向島とミランジーニャ、トニーニョという得点能力の高いスリートップを持つチーム。

サンフレッチェ広島FC



風間や森保、高橋といった強力なMF陣が魅力。とくにチームの大黒柱でもある主将の風間に期待がかかる。



ONE POINT

少女マンガ家、竹本泉原作の、アニメーションをふんだんに取り入れたアドベンチャーゲーム。

由美子っちゃーん ゆみみみっくす

メガドライブ	アドベンチャー	CD-ROM
	ゲームアーツ　発売中　7800円	

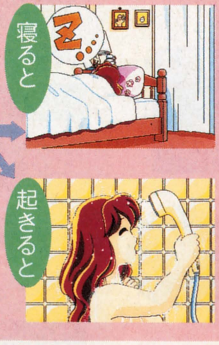
少女マンガ家、竹本泉が、原作とキャラクターデザインをともに手掛けたアドベンチャーゲーム。といっても、ゲームをするというよりは、アニメを見ているような感覚でストーリーは進行していくのだ。キャラクターの会話は、文字で表示するのではなく、すべて音声で行なわれているので、ボーッとしているとストーリーについていけなくなることもあるぞ。気になるストーリーは、学園を舞台に、主人公ゆみみのまわりに連続して起こる、不思議で不可解な騒動を描いたものになっている。

これはゲームではなくアニメです

従来のアドベンチャーゲームというと、選択肢を選ぶことでストーリーが進行していき、たまぁにアニメーションが入ったり、キャラクターの声が出たりしていた。しかし、『ゆみみみっくす』は、最初から最後までアニメーションしまくり、セリフはすべて声優が喋り、たまぁに選択肢が現われるといったゲームなのだ。これはもうゲームではなく、ゲームの要素を含んだアニメといえるぞ。

たまーに選択肢があるのだ

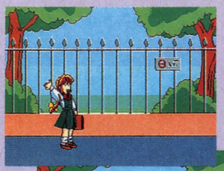




ストーリーが進み、分岐点にさしかかると選択肢が現われる。どれを選ぶかで展開が変わるマルチストーリーになっているのだ。このシーンでは早起きを選択するのが吉かも。

動画枚数はナント、7000枚以上も

このゲーム中のアニメーション制作にあたって描き起こされた動画の枚数は、ナント、7000枚以上にもおよぶそうだ。





高橋由美子ファンと竹本泉ファンは喜べ

ゲーム中、画面をよく見ているとどこかで見たような……。そうです。あのマンガのキャラなのです。オープニングに流れる曲、どこかで聞き覚えが……。そうです。高橋由美子ちゃんの『アチチッチ』です。ファンは絶タマランですな。

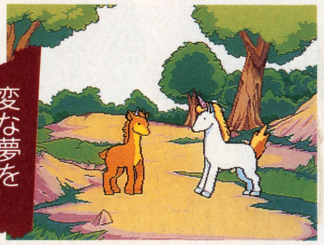


⬆オープニングテーマ『アチチッチ』は、残念ながら1番までしか収録されていないのだ。2番以降を聞きたい人はCD屋さんへゴーすれ。

なぜかゆみみのまわりでは変なことが起こるんです

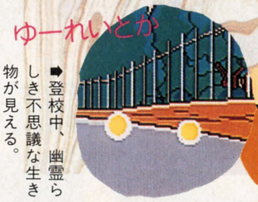
ゆみみちゃんの身の回りには、なぜか不思議で不可解なハプニングがつぎつぎと起こるのだ。変な夢を見たり、幽霊らしき物を見たり……。それがなぜ起こるのかは、ストーリーが進むにつれて、しだいに明らかにされていくぞ。

変な夢を見るんです

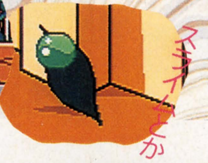


⬅ユニコーンが2頭。この夢は何を暗示しているのだろうか？

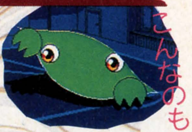
変な物を見てしまうんです



➡登校中、幽霊らしき不思議な生き物が見える。



⬇マメのようなスライムもチョロチョロ。



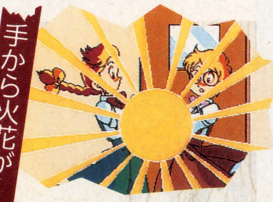
⬆さらにはこんなものまで出現。もう、わけがわかりません。

貧血が起こります



⬅ゆみみちゃんは突然貧血になってしまう。寝坊するのは低血圧のため？

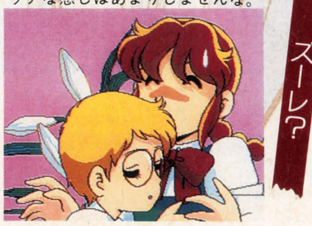
手から火花が……



⬆女の子と手が触れたとたん、なぜか火花がスパークするのだ。

ズーレ？

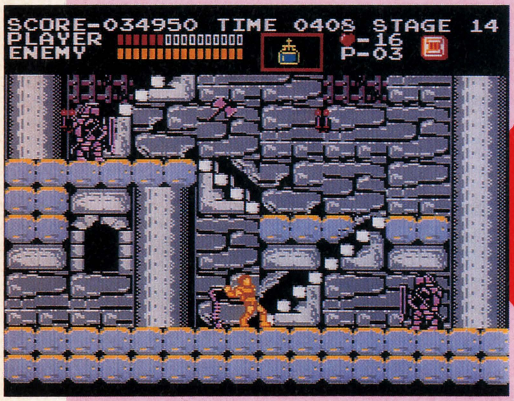
⬇なんかリリイなムード。アチチッチな感じはあまりしませんな。



ツノが生えます



➡ツノまで生えて、もうタイヘン。ゆみみちゃんの正体は何者？　謎は深まるばかり。



ONE POINT

『悪魔城ドラキュラ』シリーズ第1作目の復刻版。難易度が2種類から選べるようになった。

ムチ、ローソクとくれば
悪魔城ドラキュラ

ファミコン FC	アクション	カートリッジ
	コナミ　発売中　3900円	2メガ

1986年にディスクカードで発売されたアクションゲーム『悪魔城ドラキュラ』が、カートリッジで復活したぞ。発売当時は、その美しいグラフィックとメロディアスなBGMで、ゲーム小僧たちに多大なショックを与えたこのゲーム。あれから6年半たったいまでも、新作ソフトにまったく見劣りしない、レベルの高い完成度なのだ。

中世ヨーロッパのトランシルバニアという小国に突然復活したドラキュラを倒すため、青年シモンになりかわり自慢のムチで敵を打ちのめせ！

魔王が待つ古城は恨みの墓場

今回の復活にあたって、新たに難易度設定が付け加えられた。NORMALはディスク版とまったく同じ難易度だが、EASYは初心者でも遊べるように、少しやさしめになっている。ダメージを受けたときに後ろに跳ね飛ばされるということがないので、足場の少ないところでの戦闘も安心だ。



➡タイトル画面で難易度を選ぶのだ。



⬅こういう悲惨な場面も、EASYでは起こらない。

パワーアップでビシッ！

シモンの持っているムチは、アイテムのクサリを取ることによって2段階までパワーアップする。必ず取ろう。



⬆これがクサリ。絶対に取るべし。



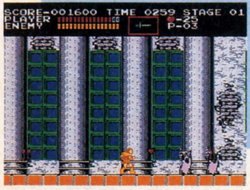


地獄の沙汰もムチしだい

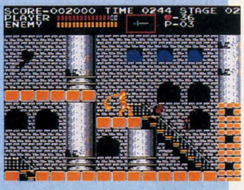
怪物たちの住み家となりはてた古城は、6つのブロック、18ステージに分かれている。廊下、礼拝堂、地下洞窟、時計台などを通りぬけて、ドラキュラの待つ塔を目指すのだ。さあ、悪魔退治に出発だ！

ブロック1

城門をくぐり抜けると、かがり火が怪しく光る庭が広がっている。城のなかは長い廊下から半魚人の住む地下室へとつながっているのだ。



⬅ゾンビが群れで襲ってくる。



⬆飛んでくるコウモリをムチでビシッと打ち落とせ。

ブロック2

赤レンガの廊下が延々と続くこのブロックには、動く床や吊り天井など、数々のトラップが用意されている。慎重に進もう。



⬆骨柱はスンゲー固い。連打してたたき壊せ。

➡タイミングをまちがえると即死だぞ。

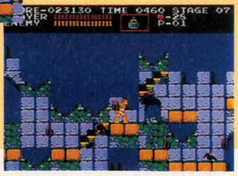




ブロック3

クセのある敵が多く登場するブロック。なかでも、す速い動きで攻撃してくるせむし男と、フラフラとシモンのまわりを飛びまわるカラスには気をつけろ。

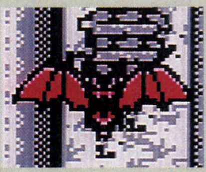




⬆➡このあたりまでくると敵の数も多くなってくる。1匹ずつ確実に倒すように心がけよう。

キミを待ちうける悪魔のしもべたち

ブロック1：吸血コウモリ



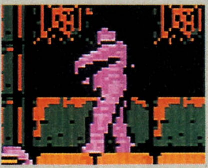
頭上から体当たりをしかけてくる。オノの連射で倒せ。

ブロック2：メディウサ



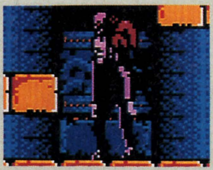
地面をはってくる蛇にも気をつけろ。聖水が有効だ。

ブロック3：ミイラ男(×2)



2匹同時に襲ってくる。はさまれないように注意しよう。

ブロック4：フランケンシュタイン＆せむし男



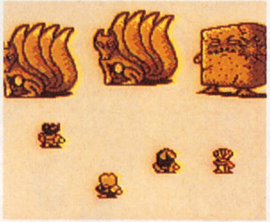
せむし男の動きに惑わされるな。フランケンだけを狙うのだ。



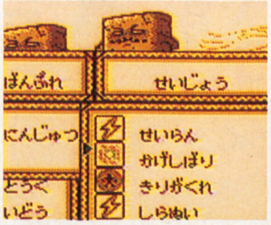
Nintendo
GAME BOY®
ゲームボーイは任天堂の商標です。
GAME BOY®専用カートリッジ

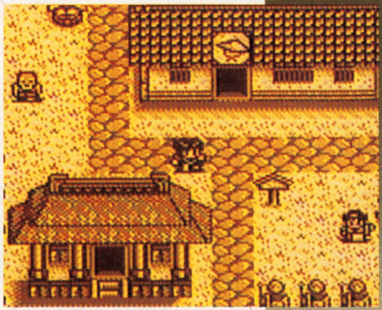


その血脈は絶える事を知らない…



©パンドラボックス
©BANPRESTO 1993
2月26日発売
価格 ¥4,980(税込)





[相談コマンド]で安心プレイ

[変身]システム復活!戦略性を増した戦闘

最大4人パーティーに8人のPCキャラクター

前列後列の戦闘概念により、
戦闘がさらにエキサイティング

発売元
株式会社バンプレスト
〒111 東京都台東区駒形1-4-14 バンダイ第3ビル

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ!

バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祝祭日を除く)

●ガンダム、仮面ライダー、ウルトラマンに加え、今回はゴジラがチーム参加！

●合計8チーム。総勢80体のヒーロー、怪獣、怪人、MSが出場！

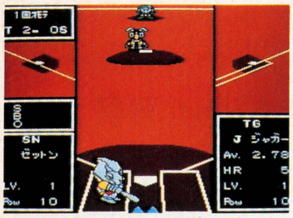
●ペナントレース中でも2Pが8チームの中から自分のチームを選んで乱入可能！

●試合はオープン戦、ペナントレース、オールスター戦、2P対戦を用意！

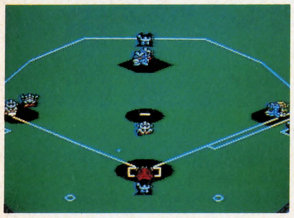
●試合の結果次第でもらえる経験値でチームを成長させろ！

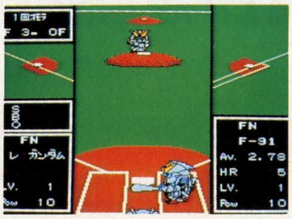
●一発逆転を狙うなら、お約束の必殺技で勝負だ！













バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ!

バンプレスト テレフォンサービス

03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!

受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祝祭日を除く)

株式会社バンプレスト

東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

BANPRESTO


KOEI
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
MEGA DRIVE
最強の敵、出現。
これがウォーシミュレーションだ!!
彼方から迫り来る鋼の車体。はたして敵か、味方か……?
極寒のヨーロッパで、灼熱のアフリカで日夜続く激しい戦い。
枢軸軍と連合軍、勝利の旗を手にするのはどちらか——
白熱のWWⅡゲーム、ここに堂々登場。この迫力、確かめてほしい。
スーパーファミコン版
メガドライブ版
好評発売中
WWⅡゲーム
ヨーロッパ戦線
スーパーファミコン版/メガドライブ版
各:12,800円
※画面写真はスーパーファミコン版のものです。
●パソコン各機種:12,800円〜14,800円/withサウンドウェア(CD付):15,200円
●スーパーガイドブック:980円(税込)
●ハンドブック:1,860円(税込)
●CD:KECH-1017:2,900円(税込)　音楽:大野雄二
正社員募集
●募集職種(1)デザイナー/CGデザイナー、グラフィックデザイナー(2)パソコン・ワークステーション技術者[C言語、アセンブラ(Z80系、8086系・68系・65系)を使用]/①シミュレーションソフトウェア技術者②OS、データベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者③コンパイラ技術者(3)書籍・雑誌の編集(4)音楽ディレクター/CD制作、コンピュータミュージック制作(5)経理・財務担当者(6)広報担当者●資格/専門卒以上22〜32歳位の経験者●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年3回('91年実績7.95ヵ月)、交通費全額支給、社保完備、独身寮、社宅、完全週休2日制、年間休日124日。●91年11月株式店頭公開。
※アーケードゲーム参入につき経験者募集(優遇)
◎希望職種明記の上、履歴書を下記までご送付下さい。追ってご連絡致します。秘密厳守。歴不返。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 総務部 人事課F係 TEL.045-564-3111(直) 担当(杉山・兒玉)



蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

「信長の野望」「三國志」に並ぶ光栄歴史三部作――チンギス・ハーン登場!!

草原の蒼き狼から、世界の覇王へ――ユーラシア大陸全土を手にした英雄、チンギス・ハーンの生涯を体験!!
裏切りと略奪の歴史のなかで彼を支えたものは、決して薄れることのない「血の絆」だった……
熱い愛と、確かな絆がつくりあげた一大歴史シミュレーション。今ここに、堂々の登場!!



※画面写真はスーパーファミコン版、開発中のものです。

スーパーファミコン版
ファミコン版
メガドライブ版:各11,800円

●CD:KECH-1029:2,900円(税込)音楽/大島ミチル
●スーパーガイドブック:980円(税込)3月発売予定

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサポート係(Tel 045-561-6861)まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■〔メガドライブ版〕この商品は、㈱セガエンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアーとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■CDの販売はポリドール株式会社です。■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹



■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（テレビゲーム専用）
■お求めは、全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサート係（☎045-561-6861）まで。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです
■CDの販売はポリドール株式会社です。■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

■待ってばっかりでストレスが溜っちゃう!!



●前号まで●桃子は水見から名画の模写をしてくれる筆川という男を紹介してもらった。しかし、桃子が筆川のところに電話をしたときには、時すでに遅し。絵の修業で、山ごもりに出かけてしまったあとだった。そのころアマゾン・プロダクツでは、社長と優子が、茶畑の企画の今後の扱いについて検討をしていた。自社制作のゲームはいったいどうなる⁉





●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのアルバイト。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ！

●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。キレ者なのだが、ゲームについてはまったくの素人だ。

●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。アルバイトの茶畑の憧れのマドンナなのだ。ハッキリ言って美人です。





●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの社員。ちょっとぬけてる女の子。茶畑にほのかな思いを寄せている……。



●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?



●ゲーセンの源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見の良きアドバイザーになっている。



オレンジボール 1F
歌舞伎町大番寿司
そば処
麻雀 四名様
とんかつ
のぞき部屋
国民酒場
ポケベル…？
発作——ですか？わかりました
すぐそちらに伺います



…!?
ブロロオオオ
???
そうか——
何だろーねー
はあ?
誰かの身内に不幸があったとか…
いいえ——べつに
優子さん——何してるんですか?そんなところで——
何か事件あった?
欠席?——そうかね残念だ
いちおう保留と受けとっておく——
気が変わったら連絡してくれたまえ



これで３人目だぞ！
は…
はじゃなーい！
今度の朝食会は反会長派の旗上げ興業だぞ！そこで役員の過半数を集めこちらの結束の強さを見せつけて中間派を抱きこみ――
そのまま一気に役員総会で会長を退任に追いこむはずじゃなかったのかねッ！
は…それが……例の稟議書の一件が一部にうわさとなって流れておるようでして――
何…!?
財満会長の復帰が近いのではないかという憶測も……
う…ぬぬぬッ…
あら先生――

■運命の日がやってきた……。宮岡・岡崎両先生へのおたよりを。あて先編集部あそびじゃないの係まで





■ヨシオとあやめにはこの声が聞こえるはずもなく……



どうだっ
ボーナスポイント取得
むうっ
やばい
かくなるうえは
しゅた
これを使わせていただくわ
IDカード　オンッ
ピィィーン
発進
クイーン・タカビー
どう？VIP会員だけに与えられるカスタマイズよ
これがオメガ・テック最大のウリなのよっ
ぬぬぬ
見よっ
あやめ専用機クイーン・タカビーの力を!!
敵部隊壊滅
要塞破壊
トータルポイント6万5000点
俺にもくれそのカード
ホッホッホッどうしようかしらん？
オラクルが「うん」と言ったらね
誰だよそれ？
私です



■哀れヨシオ!! ファミ通さえ1冊290円の時代に……

こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタも☆エクボ係まで

■あの謎の男はいったい誰なのであろうか……。いま、明らかになるッ！



■20歳未満のかた、ならびに学生生徒の勝ち馬投票券の購入は法律で禁止されています


コウマンだけに
差されたりしてな
ぶははは
そ…薗部
大先生〜!
ダビスタの
後は何のゲーム
作るんですか
いやぁ
まだ
パソコン版
のダビスタ
作ってるから
ただ すもう編で
作ってくれって手紙
来ましたね
すもう
すもう取りをかけ合わせ
して強い横綱を作る
ゲーム
ははは
はは
輪島と北尾の血統
合わせたら
気性がめちゃくちゃ
悪いとか
人間じゃ
まずい
よね
おもしれ
繁殖牝馬で
リエちゃんってのがいて
すげー高いの
でも母親が
売ってくれな
かったりして
そんなこんなで中山競馬場
ここが
競馬場
なんだね
今回の人形
は 人相が
悪いっスね
メシでも
食べます
かー
おっ
第9レース
間に合う
やった
買いに
行くべ
行くべ
根っから
好きなんだ
ねぇ
割とガラガラ
だね…
土曜日
だからで
しょうかね
いや
レースのあい間
だからだよ
ほら レースが
近づいてくると
ギッシリ
うわあ
どこからともなく
恐い人たちが
わいてくるんだよ
すっごーい
どわ〜
おらおら
うるさーい
どうした
のぉ
今のレースで
万馬券が
出たんだね



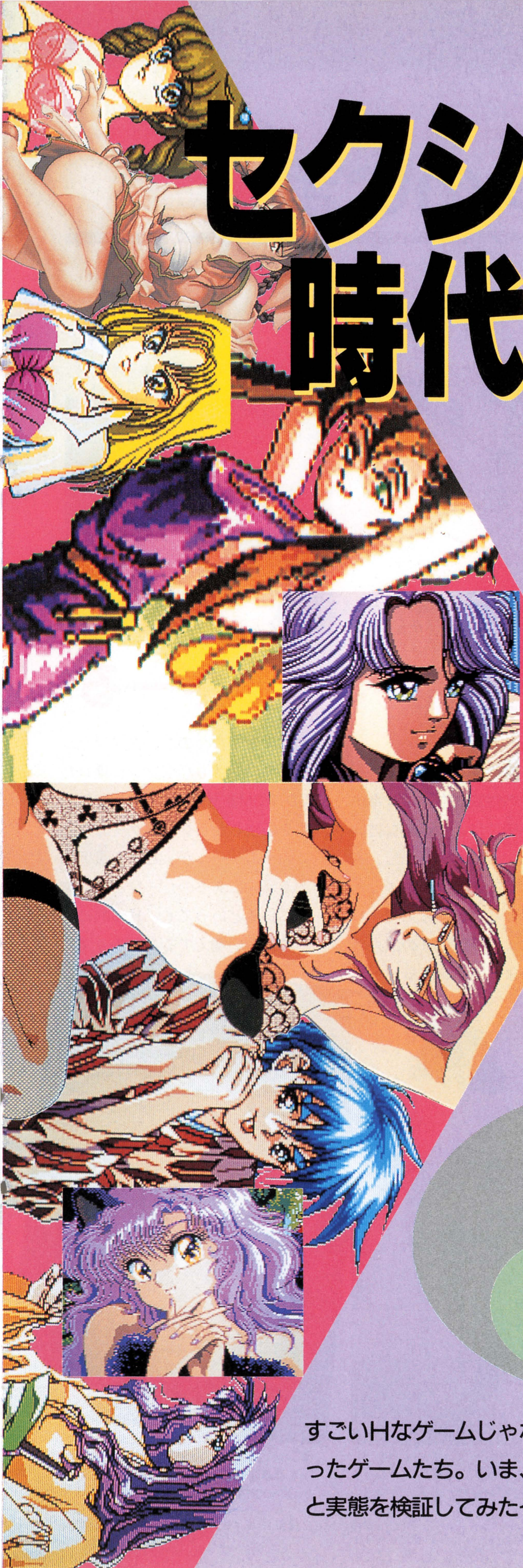
ねーねー
誰かとった
ー？
さっ次のレース
ここは
場内
でーす
中は
けっこうきれい
だねー
そう
きたないのは
おじさんだけ
なんだね
ここの
おばさんに
マークシートの
紙を渡せば
いいんだよ
ヘー
まだ10Rめ
だけど11Rの
馬券も買えるの
ー？
もちろん
買えるよ
おばはん
特券5枚や
はよしてな
何者だ
あんたは！
そして
第10レース
ドドドド
おっしゃ〜
中治
とったー？
バッチリっす
5千円買ってたから
約9万円
ウォー
ステキー
今日の飲み会の
スポンサーは
決まったね
決またね
決またね
これだから賭け事の
あぶく銭は身につかない
それにしても
当たんないね
ダビスタ理論
理論は
カンペキ
なんだけど
まあ 相手は
馬だし
……
でも 次は来ますよ
コウマンサウンド
コウマン来い
コウマン来い
アクティブ
来るな
コウマン
来るなー！
コウマン来るな
フォーシュアー(4)
とアクティブ(8)
来い！
さまざまな想いをのせて
ゲートイン！
ブルル
ドッドッドッ
えーと… 7ワクが橙色で
4ワクが青…
ねー今
どうなってる
の？
えー
…
ラジオ
先頭は2番 タップオンスター
4番フォーシュアーと8番アクティブハートが
先頭集団
次いで 3番ジュピタガール
10番 サクラハイスピード が追ってます



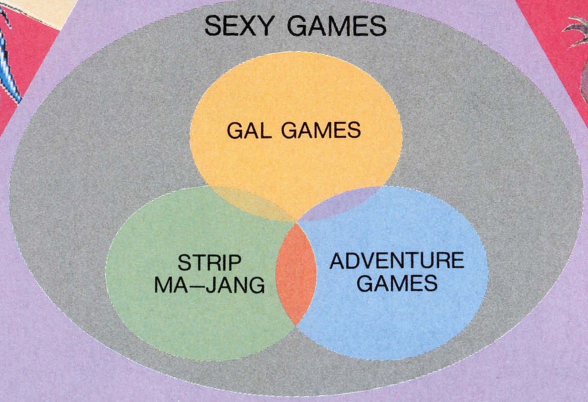
■競馬予想ソフトって、けっこう当たるもんだね(おざなりなハシラ)。鈴木・そのべ両大先生さまにレターを。


どっちにハマるか?
NECの2大アクションRPG。
NEC
光よ、敵を討て!
切り裂け、嵐の精!
伝説の楽園“エメル・エメ・エメズ”でくりひろげられる、
少年と少女の不思議なマジカル大冒険。
NPCとのパートナープレイも楽しめる、
新感覚ファンタジック・アクションRPG!
64種類の魔法を、君はいくつ見つけられるか!
マジクール
Magicoal
トマス「ガリス!こゃのバカ息子がっ!
客人に向かってその言いぐさはなんじゃ!
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
発売日未定/価格未定
©NEC Home Electronics, Ltd. ©Hunex
世界の平和は、
わたしたちに
おまかせよ♥
ある日突然、3人の女子中学生が世界を救う戦士に!
まるでアニメを見るような全13話のストーリーとグラフィック。
ACTステージでのパーティプレイも楽しめる、
アニメティック・アクションRPG!
ムーンライトレディ
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
3月26日発売予定/
希望小売価格6,800円(税別)
©NEC Home Electronics, Ltd.
ゲーム
やるなら
PCエンジン
CD-ROM
は
NEC
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
NECホームエレクトロニクス

セクシーゲームの時代なのか？







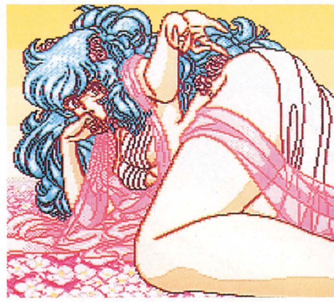
すごいHなゲームじゃないんだけど、ちょっとだけムフフなシーンの入ったゲームたち。いま、そんなセクシーゲームが増えている。その構造と実態を検証してみたぞ、ってそんなに堅い記事じゃないよ。

セクシーゲームのいま

いま、時代はムフフなセクシーゲーム！

女の子が主人公のゲーム、いわゆるギャルゲーってやつは、昔からあるにはあった。しかーし、最近なんかこう、ギャルゲーの質そのものが変わってきてる気がしないかい？　いわゆるデジタルコミックと呼ばれるビジュアル中心のアドベンチャーゲームやら、過激な表現で知られるパソコンの美少女RPGの移植やら……。

これには、グラフィック、サウンドの表現能力に優れたCD-ROMの力に負うところが大であることはまちがいない。だがそれ以上に、ゲームのなかに描かれる性表現そのものが、近年一段とエッチになる傾向にあるように思われる。そこでの特集では、これらセクシーゲームの魅力のすべてを、グゲッと奥の奥まで探っちゃうぞ。



⬆日本物産の『バニラシンドローム』は、アーケードの脱衣麻雀ゲームからの移植。

⬇アトラスの『雀偵物語2　宇宙探偵ディバン　出動編』。脱衣ってわけじゃないが。



'92年を飾ったエッチな話題の数々でござーる

いまはやりのセクシーゲームのなかで、その特徴がもっとも表われているのがCD-ROMの分野だ。CD-ROMの方向性のひとつに、キレイな女の子のグラフィックや声を大容量のなかに詰め込んだゲームがあるというわけなのだ。作り手もユーザーも、そのほとんどが男性である現状を考えれば、お色気ゲームの生まれる要素は十分あるってことになるもんね。

さらに社会的にも、'92年はエッチな話題があふれた年でもあった。マドンナをはじめとする有名女優たちがつぎつぎとヌード写真集を発表したり、見ているほうが赤面するTバックスタイルなんてのも、昨今のエッチネタのひとつとしてあげられるだろう。これらの写真集や映画などで、気になるあそこらへんのヘアが見えたの見えないだのと、またまたヘア論争が巻き起こったりしたよね。

いまは日本中がバブル崩壊のあおりを食って、いわゆる不況っていう時代なのだ。こういうときだからこそ、せめてエッチな話題をオカズにしようという現象の表われなのかもしれない。

このような風潮を踏まえて、ゲームのなかの性表現も、より自由な、ある意味ではより過激な方向に向かいたいはずだ。しかし、家庭用ゲーム機である以上はエッチに関する規制などがからんで、パソコン並のエッチというのは求めようもないよね。それなら、ってわけで生まれたのが、グラフィックもサウンドもバツグンに優れたCD-ROMを使ってソフトなお色気を表現したセクシーゲームだ。この手のゲームが、どうも最近増える傾向にあるのだ。ひと口に増えているといっても、具体的にはどのくらい増えてるんだろう？

映画も



⬆エロチックな表現が話題を呼んだ映画『愛人 ラマン』（日本ヘラルド映画）。



⬆どの娘もパッツンパッツンのセクシーさ。歌、ドラマ、映画など、多彩な場でその艶姿を見せてくれたC.C.ガールズの面々であります。



⬆うおおーっ、Tィィバァァーックウ!!　しかもジャンケンなんぞして、もうイキそう。



⬆34にして脱ぐ。全世界にセンセーションを巻き起こしたスーパー写真集『SEX by MADONNA』（同朋舎出版）。

日本テレビ『爆発！ なべしま部屋』火曜深夜2:10～3:05

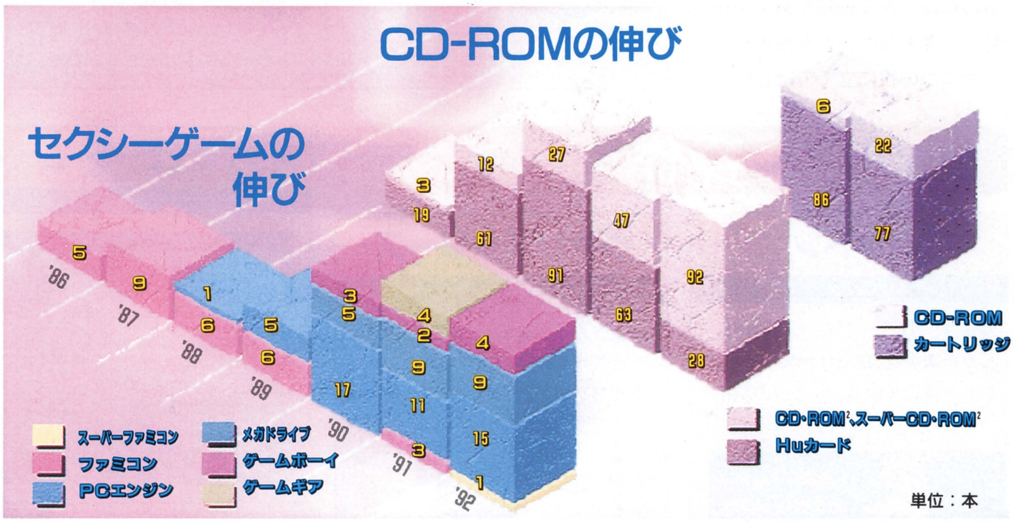
CD-ROMの光がセクシーゲームを生む？

そのまえに、セクシーゲームとは、そもなんぞや？　この分野のゲームは、かつて女の子ゲーム、ギャルゲーム、エッチゲーム、エロゲーム、アダルトゲーム、はてはお姉ちゃんゲームなどなど、その形態や対象となるユーザー層によって、じつにさまざまな呼びかたをされてきた。この特集では、お色気を感じさせる女の子ゲームをセクシーゲームと総称することにしているのだ。

それを踏まえたところで、右のグラフを見てほしい。ファミコン通信編集部が過去のゲームリストを徹底的に調べ、セクシーゲームのすべてのタイトル数を機種別、年度別に表示したのがいちばん手前のグラフだ。これによると、ここ3年間のセクシーゲームの伸び具合が一目瞭然といえる。

もちろん、ソフト全体のタイトル数のほうもぐんぐん増えているから、ある意味では当然の結果といえる。しかし、グラフ中でとくに際立った伸びを示しているのが、PCエンジンとメガドライブだろう。この事実の裏には、ふたつの機種に共通の特徴であるCD-ROMの存在がある。奥のふたつのグラフは、PCエンジンとメガドライブにおけるHuカード、カートリッジとCD-ROMの比率を表わしたもの。とくにPCエンジンは、'88年にPCエンジンCD-ROM²が発売されてから順調にタイトル数が増え、'92年にはついにHuカードを抜いて、PCエンジンソフト全体の4分の3を占めるに至った。セクシーゲームだけの数をみても、'92年は15本すべてがCD-ROM²のソフトとなっている。

つまり、大容量を誇るCD-ROMの登場が、ビジュアルやサウンドに容量を使うセクシーゲーム（とくにデジタルコミック）の隆盛を呼んだ……。このような事実が浮かび上がってこないだろうか？



ご覧のとおりのセクシーゲーム天国

さて、女の子を主人公にしたゲームは昔からあるにはあった。ちなみに、家庭用ゲーム機のギャルゲー第1弾は、'86年8月1日にナムコから発売された、ファミコンのアクションRPG『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』。このように、初期のセクシーゲームは、女の子が主人公のシューティングゲームやアクションゲームが主流だった。

しかし、CD-ROMの登場によって、ビジュアルシーンに力を入れたセクシーゲームが多く発売されるようになる。グラフィック的に優れたデジタルコミックなるジャンルもそのひとつだね。このような過程を経て、今日のようなセクシーゲーム全盛の現状が生み出されたというわけだ。



⬆『ワルキューレの冒険』。美少女ワルキューレが主人公の、ファミコンオリジナルのRPG。

⬇家庭用ゲーム機初の脱衣麻雀ゲーム『麻雀学園 東間宗四郎登場』。'89年11月に発売されたが、現在は製造中止。

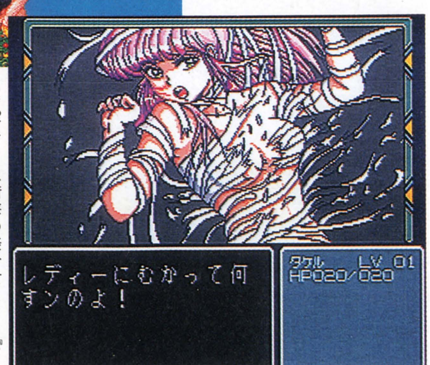




⬆'90年はデジタルコミック元年。『うる星やつら STAY WITH YOU』が1作目よ。



➡『No・Ri・Ko』。アイドル小川範子とデートができるという、ファンにはうれしすぎる内容。これ以後、アイドルゲームが静かなブームを呼んだ。



➡'92年8月、衝撃の美少女RPG『ドラゴンナイトⅡ』が登場。露出度うんぬんより、女の子の服をビリビリーッと破くというのがなんともたまらぬ。

魅惑のセクシーゲームワールドへようこそ♥

ちょっと分類してみましたッス！

というわけで、ここが魅惑のセクシーゲームワールドだ。これから4ページにわたってセクシーゲームをズンドコ載せていくので、いろんな準備はいまのうちにネ。

では、セクシーゲームと呼ばれるものにはどんな種類があるかを分類し、おもなゲームを集めてみた。ナニかの役に立ててほしいな。

セクシーゲームにみられるおもな3つのタイプについて

●ギャル操作タイプ	●アドベンチャータイプ	●ごほうびタイプ
プレーヤーが、主人公の女の子を操作して進めるゲーム。おもにアクションゲームやシューティングゲームなど。ステージをつないでストーリーを盛り上げるために、ビジュアルシーンを使う場合が増えている。	アドベンチャーゲームの形式だが、ゲーム中に登場する選択肢が少ない。複雑な謎解きを特に必要とせず、テンポよくゲームが進む。まるでアニメを見ているような感覚と、ビジュアルシーンの豊富さが大きな魅力だ。	ある種の苦労を伴う作業との結びつきが強い。プレーヤーをねぎらい、新たな意欲を湧かせるために刺激的なビジュアルが使われる。代表的なのは、クイズやパズルなどの思考型ゲームや麻雀ゲーム。

ギャル操作タイプ

コットン

PCエンジン

魔法使いの少女コットンと妖精シルクの美少女コンビ(かな?)。コットンはともかく、シルクのハイレグのきわどさが……ええのう。





➡WILLOWと聞いて、コットンの顔はびろーん。

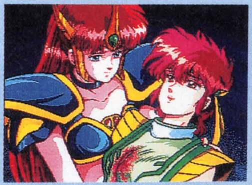
ヴァリスシリーズ

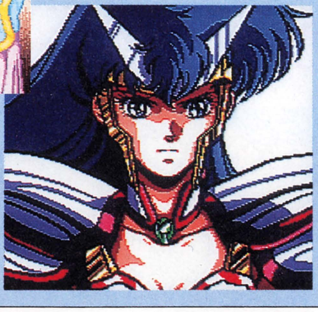
PCエンジンなど

主要キャラの鎧のデザインがちょっとエッチな感じでグー。ビジュアルもハイクオリティーだ。主人公の女子高生優子は超人気キャラ。



➡捕らわれの美少女って、絵になるなあ。



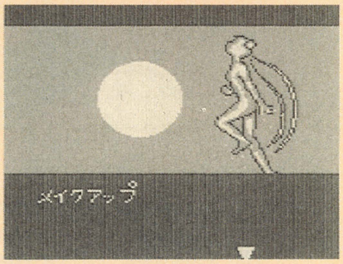


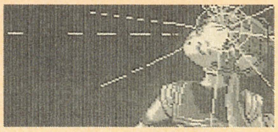
⬅これは優子のご尊顔だ。やっぱ優子はいいよ、ホント。ねっ、ねっ？

美少女戦士セーラームーン

ゲームボーイ

泣き虫でちょっぴりドジな女の子、月野うさぎ。ムーンパワーでセーラームーンに変身だ。原作コミック、テレビアニメともに大人気。亜美ちゃんも登場するよん。





⬆変身シーンもバッチリ。そして例のセリフをビシッと決めるのさ。

タイムギャル

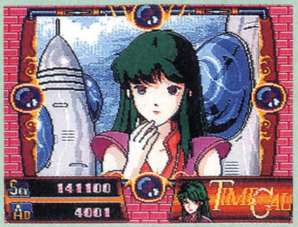
メガドライブ

カルト的人気を得たLDゲームの移植。主人公のレイカちゃんは、おヘソが見えててよいよい。こっちも山本百合子の主題歌付き。

➡⬅⬇上下左右のランプが点灯したら、パッドをそっち方向に入れるべし。くれぐれも転倒と表記してはいけない。







ワルキューレの伝説

PCエンジン

名誉ある(?)戦う美少女第1号といえば、このワルキューレ。肌の露出度は低いが、凛々しさと可憐さが同居して不思議な魅力がある。

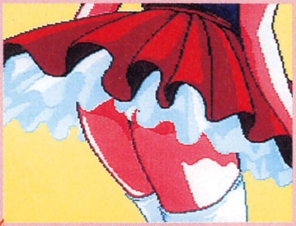
➡特にエッチじゃないんだけど、なぜか惹かれるのだ。

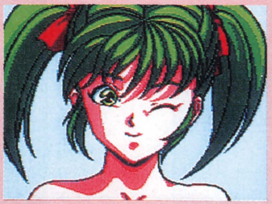


魔法の少女シルキーリップ

メガドライブ

見習い魔女っ子のリップちゃんが、魔法の国の女王様になろうとがんばるお話。リップ役の山本百合子の歌も入ってて、ファンにはたまらんぜ。







⬅喜び、悲しみ、怒りの3つのコマンドを使い分けながら進むのよ。

アドベンチャータイプ

井上麻美 この星にたった1人のキミ

PCエンジン

井上麻美は、PCエンジンのオーディションソフト『みつばち学園』から生まれたアイドル。ゲームのなかとはいえ、彼女をモノにできるというのはちょっとデンジャラスな香りだ。ファンにオススメ。



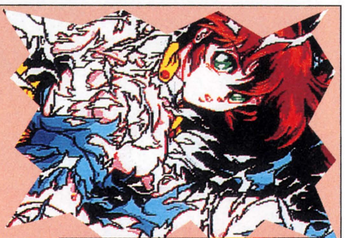


⬅麻美ちゃんの七変化も見られちゃいます。

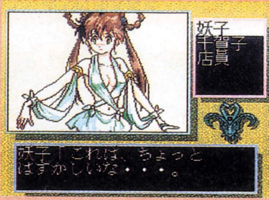
魔界ハンター妖子シリーズ

PCエンジン

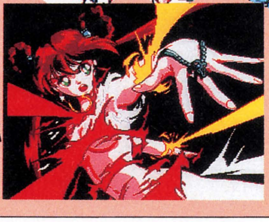
魔物ハンター妖子を主人公にしたデジタルコミック2部作。とくに、『遠き呼び声』での妖子の変身シーンは鼻血ドッピュンものだ。



魔界からの転校生



遠き呼び声



銀河お嬢様伝説ユナ

PCエンジン

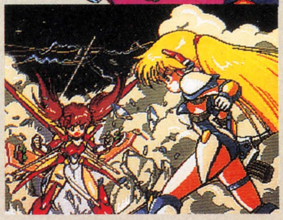
宇宙的アイドル女子高生のユナが、銀河を又股にかけて活躍するSF超大作。いかにもそれもんの絵柄がイカス。



⬅ユナの行く手をはばむ暗黒お嬢様13人衆。戦闘シーンで彼女らを倒すと、ちょっぴりムフフなお姿が！



⬅フツーの女の子だったユナが、銀河お嬢様コンテストで優勝！



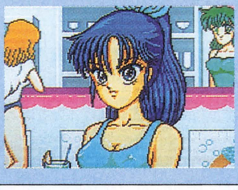
パステルLime

PCエンジン

魔法で大人になってしまった小学生の女の子が主人公。ゲーム全編を通して、登場するのが女の子オンリーというのはスゴすぎるよ。



⬅着ていた服はもとの大きさだから、このとおりピッチピチ。

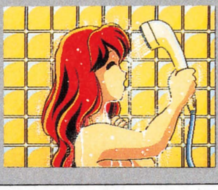


⬅女の子たちはみんなイイモノ持ってるね。

ゆみみみっくす

メガドライブ

人気マンガ家の竹本泉によるキャラクターが大活躍する。メッセージはすべて音声のみ、しかもフル画面サイズのビジュアルシーンで、まんまアニメ感覚だ。



⬅セクシーゲーム……じゃないね。スマン。

ごほうびタイプ

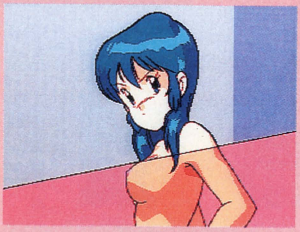
スーパーリアル麻雀スペシャル

PCエンジン

登場する3人の女の子はみんなプリチー。描き下ろしのグラフィックが27枚も用意されているぞ。でもそのまえに麻雀に勝たなきゃ。強いんだ、これが。



⬆ショウ子のウサギちゃん姿。胸もとが危なげだ。



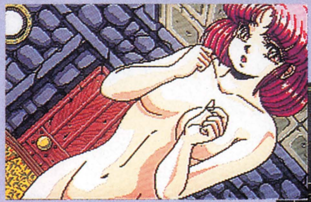


⬆➡あらら、見ちゃったよ。ピンクと白かぁ、たまらんな。

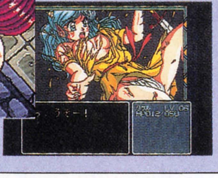
ドラゴンナイトⅡ

PCエンジン





ここまで見せる



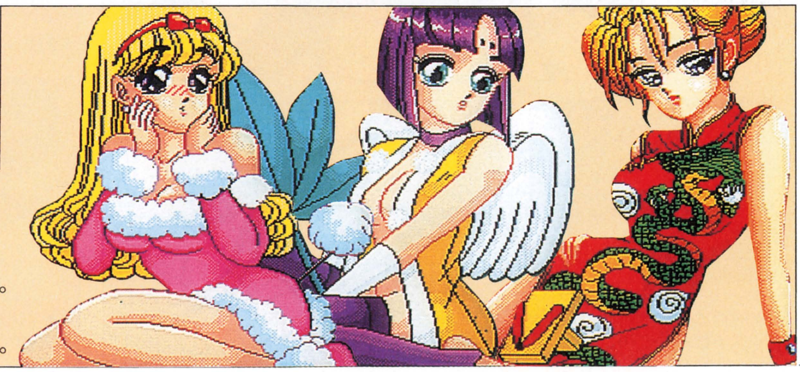
⬅⬇さすがにセクシーさでは、質・量ともにダントツのゲームだ。

お色気タップリのRPG。女の子モンスターは倒してニンマリ、解呪でウヒウヒ、さらにお礼で三冠王。

上海Ⅲ ドラゴンズアイ

PCエンジン

本格頭脳派パズルゲーム『上海』。牌をすべて取り去ると、12人の干支ギャルのお姿が見られるのだ。干支ギャルたちのグラフィックはわりとムフフだ。



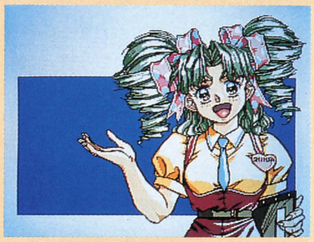
発売まで待てない！ 期待の新作セクシーゲーム

さあて、魅惑のセクシーゲームワールド第２部というわけで、このページでは、これから発売が予定されているセクシーゲーム10本をババーンと紹介しちゃうぞ。どのゲームにも、とびきりカワイイ女の子たちが登場するので、好みの女の子がいるかどうか、さっそくチェックしてみてくれい。きっと、キミの脊髄を刺激し、甲状腺ホルモンの分泌が活発化するような美少女が見つかると思うぞ。

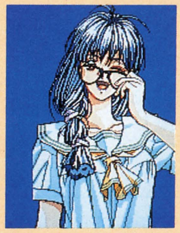
卒業 グラデュエーション

NECアベニュー
発売日未定

プレーヤーが高校の教師となって、生徒を指導していくという、ユニークなシミュレーションゲームだ。生徒は個性的な５人の女子高生。キミの指導のしかた次第で、生徒たちの卒業後の進路がさまざまに変化するぞ。定期試験や音楽祭など、趣向をこらしたイベントも盛りだくさんだ。



⬆この子の髪型は、いったいどうやってセットしているんだろうか……。





⬆秀才タイプの中本とツッパリタイプの荒井。



ヴァリス ビジュアル集

レーザーソフト
2月19日発売

ミニスカアクションゲーム『ヴァリスⅡ』、『Ⅲ』、『Ⅳ』のビジュアルシーンだけをまとめたという、ファン待望の１本。難しいアクションはやらんでよし。とにかく優子ちゃんやレナちゃんのお姿を見たーい、って人のための、いわばコマンド入力しなくていい究極のデジコミかも。

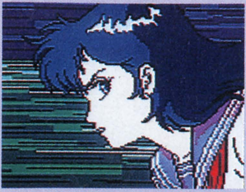
➡島本須美のナレーション入りよ。



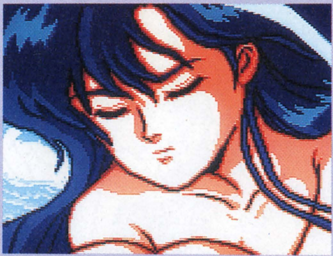
レナにも会える



アムもいるぞ



⬆セーラー服のシーンもあって、その手の方も大満足。もちろん、ミニスカ鎧もありまっせ。



⬅うぉおおおう！ 優子までがぁ、おヌードにぃぃ!! パシャパシャ。

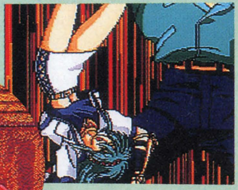
アーネスト・エバンス・シリーズ アネット再び

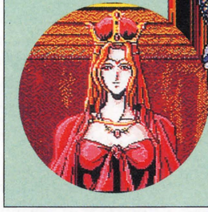
ウルフ・チーム
3月26日発売

タイトル通り、主人公はアネットちゃん。彼女の持つペンダントを狙う謎の組織との戦いを描いたアクションゲームだぞ。ビジュアルシーンの豊富さとクオリティーに大満足さ。

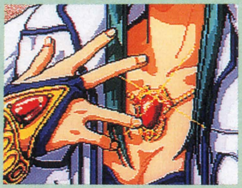


⬇この美女はアイシャ王女なのだ。要チェックやで。





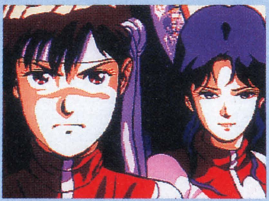
⬆ミニスカ姿でがんばるアネット。たぶん、ノーブラでしょう。ゴクリ。



トップをねらえ！ GunBuster Vol.2

リバーヒルソフト
3月26日発売

美少女とデカいロボットという、黄金の組み合わせの人気シリーズ。原作はオリジナルビデオアニメ。'91年に発売された『Vol.1』の続編。このあと『Vol.3』で完結する予定となっている。未来のブルマーはちょっとハイレグでドキドキよ。





⬅ノリコちゃんと野球拳なんて企画まであって、くぅ〜。



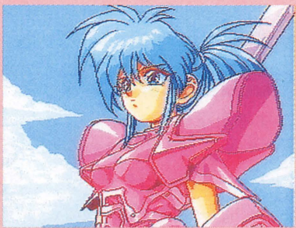
フォーセットアムール

ナグザット
3月発売予定

美少女剣士コルクが主人公のアクションゲーム。二節棍という武器を使った多彩なアクションがウリ。



⬅コルクの姉、メリア。現在は、とある場所に幽閉されているのだ。



⬆アンヨもあらわなコルクのいでたち。鎧の下に着てるのはレオタードかな？

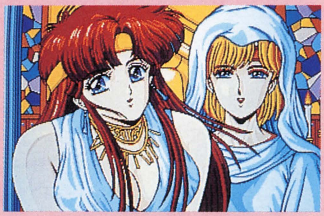


➡中ボスクラスのモンスターを倒すと、なんとギャルに変身するぞ。

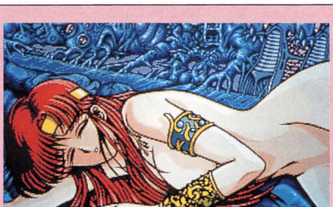
ドラゴンナイトⅢ

NECアベニュー
発売日未定

タイトルからもわかるとおり、いまやセクシーゲームの代表といった感のある『ドラゴンナイトⅡ』の続編。今回の『Ⅲ』も『Ⅱ』同様、パソコン版から移植されたもの。PCエンジン版ということで、当然、お色気シーンはソフトなものに変更されているわけだが、ご覧あれ。十二分にセクシーなビジュアルじゃないですか。しかも、ここで紹介している写真は、ゲーム中に見ることができるビジュアルシーンのほんの一部でしかないのだ。まだ見ぬ美少女たちのムフフでアッハ～ンでジュルルなシーンがバッチリ用意されておりますですよ。ハイ。これはもう、期待するなというほうが無理ってものですな。一日でも速く発売されるように祈ろう。さて、今回の『Ⅲ』では、主人公タケルやドラゴンナイトの秘密がいよいよ明らかになる。前作の最後にメサーニャがもたらした言葉の意味も、きっと解き明かされるだろう。



⬅左側がルナだ。パソコン版の『Ⅰ』に登場したのだが、今回の役どころは？

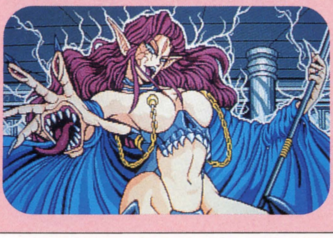


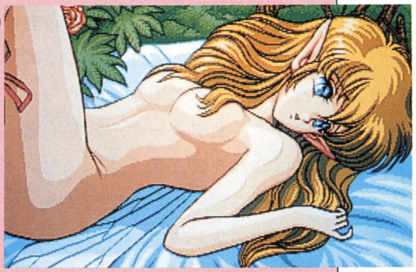
⬆そのルナがこんなにあられもない姿に。自分から脱いだんだろうか？　でも、なんだか気を失ってるようにも見えるぞ。



⬆鎖につながれている美少女。はたしてここはどこだろう？　そして、なぜ彼女が捕まっているのか？　それにしても、こんな格好で風邪をひいたらたいへんだ。

お色気タップリ♡





CALⅡ

NECアベニュー
3月発売予定

こちらもパソコンからの移植モノ。時の女神アイオーンに連れ去られた恋人を取り戻すための旅に、主人公の少年は出発する……、というストーリーのアドベンチャーゲームだ。女の子たちのグラフィックは、ため息が出るほどの美しさなのだ。



⬅この娘が、さらわれた恋人の美加ちゃんだ。

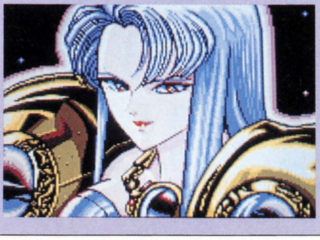


⬅⬇愛と美の女神ビーナスと、時の女神アイオーン。ふたりの関係は？





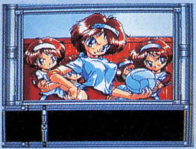
⬅おおっと、これはまた、すごいアングル。ゴクリ。



雀偵物語3セイバーエンジェル

アトラス
3月下旬発売予定

『雀偵物語』シリーズ第3弾。光の勇者の力を宿した3人の美少女が主人公なのだ。彼女たちはそれぞれ変身して、悪の組織ウラドラーと戦うぞ。



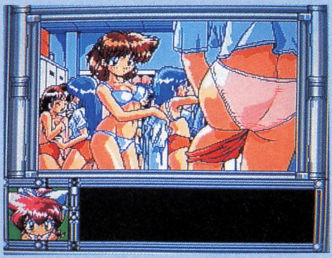
➡ロリロリな美少女たちが登場。



⬅麻上筒子はウルトラピンコに変身できる。それはともかく巨乳だなあ。



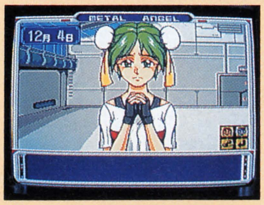
⬅かと思うと、魔法少女も登場するぞ。なんでもアリってわけなのだ。



メタルエンジェル

パック・イン・ビデオ
'93年発売予定

近未来の格闘技、フルメタルバトル。その日本選手団のコーチがキミだ。キミの役目は、選手である5人の女の子たちを強く鍛えて、世界大会で優勝させることだ。コーチであるキミに対する彼女たちの反応も、泣いたり怒ったりと、さまざまなのだ。



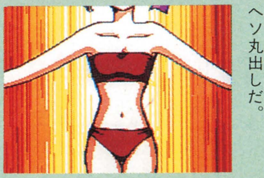
⬅訓練を無理強いしすぎると、泣いちゃうことも。



ムーンライトレディ

NECホームエレクトロニクス
3月26日発売

こちらはアクションRPGだが、主人公はやっぱり女の子3人組なのだ。アクションRPGにパーティー制を導入するなど、斬新なシステムが売り。魔物たちと戦うために選ばれた3人の美少女戦士たちが大活躍するぞ。



⬅制服ファンが泣いて喜ぶ(?)ブレザー姿。ところが、変身後はおヘソ丸出しだ。







⬅3人パーティーのアクションRPGだ。

セクシーゲーム10の謎に迫る

キラ星のごとくあふれるセクシーゲームの数々をご堪能いただけたところで、今度は作り手であるメーカーに質問！　セクシーゲームっていったい何？　これからもウッハウハなゲームが出てくるのだろうか、それともなくなっちゃうのか？　セクシーゲーム初心者の人はこれを読んで、正しいセクシーゲーム理解の助けにしてちょうだいね。食わず嫌いはダメよ。

Q なぜセクシーゲームを作るのですか？

A 「固定ファンからの要望も非常に強いです。ユーザーの9割が男性ですから、女の子が主人公のほうがやっぱりうれしいのでは？」（RIOT　鈴木）

「いまのユーザーにウケるいろいろな要素のなかのひとつに、美少女アニメをモチーフにしたゲームがありました」（NECホームエレクトロニクス　安島）

「いままでは、家庭用ゲーム機でエッチなゲームを作ってはいけないという、いわば暗黙のうちの制約がありました。健康すぎて不健康という状態です。そんな抑圧を打破するために、『ドラゴンナイトⅡ』のようなゲームを作りました」（NECアベニュー　多部田）

Q セクシーゲームは売れますか？

A 「最低限の販売本数はいきますね」（RIOT　鈴木）

――なるほど。まずまずの売れ行きといえるのかな？

「『魔物ハンター妖子』などのメディアミックス商品だと、アニメファンの支持を得られるのが大きい。アニメには固定ファンが多いので、その層を取り込むことができるのもセクシーゲームの強みのひとつといえましょう」（メサイヤ　松田）

「うちの『ドラゴンナイトⅡ』は、初めは採算を度外視して開発していたんですが、幸いなことにまずまずの売れ行きでした。これもユーザーの支持を得られたことの証明と思っております」（NECアベニュー　多部田）

「セクシーゲームはある程度売れるため、問屋が多めに仕入れてくれることもあります」（ナグザット　木村）

――つまり、セクシーゲームがある程度売れるという実績がすでにあるってことになるね。

Q セクシーゲーム全盛の現状をどう思いますか？

A 「一ユーザーとしても、喜ばしい限り」（ハドソン　三井）

「デジタルコミックブームがいまのように花開いたのも、デジコミが市民権を得たことの結果であると思っています」（メサイヤ　菊地）

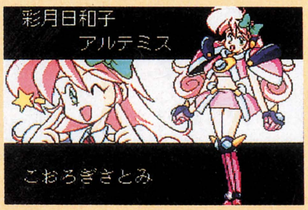
「ビジュアルに頼りきって、ゲーム自体がおざなりになっているようなゲームが多くなっています。作り手側の姿勢にも問題があるのではないかしょうか」（レーザーソフト　大学）

「昔にくらべるとPCエンジンの規制もゆるくなり、多少の色気は許されるようになって、全体としては喜ばしいことだと思います。ただ、あまりエッチなものが伸びすぎて、どんどん表現が過激になると、ユーザーも慣れてしまいますからね。そこになんらかの規制が入ったりすれば、また暗黒時代に戻ってしまいかねません」（NECアベニュー　多部田）

――PCエンジンを仕切る総元締、NECホームエレクトロニクスはどう思っているんだろうか？

「ソフトの内容については、各ソフトメーカーの良識にお任せしている状態で、いまのところ規制を加えるつもりはありません。あんまり過激なものは好ましくないですが、まあ冗談ですむレベルのお色気ならいいんじゃないですか。それより、PCエンジンはセクシーゲームばかりというわけじゃありません。要するに、セクシーゲームもひとつのジャンルということですね。（NECホームエレクトロニクス　安島）

――エッチゲームにばかり目がいっているのは、ぼくらの精神が不純な証拠かしらん？



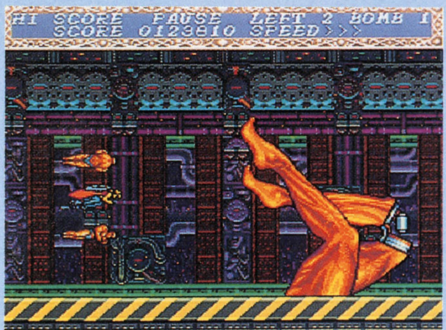
⬆NECホームエレクトロニクスでも、女の子が主人公のゲームを発売予定だ。


⬆今日この時間にも、世界のどこかでセクシーゲームが作られているはずだ。

Q 男ゲーは出ますか？

A 「世のなかにはいろんな趣味の人がいますからねえ。それに対応した多彩なソフトが必要になってくるかもしれません。そういう意味で、うちの『超兄貴』などは、シューティングゲームにその方面の要素を持たせた、新しいものへの追求といえるでしょう。この方面の需要が多ければ、『超兄貴』ノリのゲームが出てくるかもしれないですね。あくまでも需要しだいですが……」（メサイヤ　松田）

――兄貴ゲームの時代はすぐそこだぞ!?　気持ち悪いってのもあるが……。

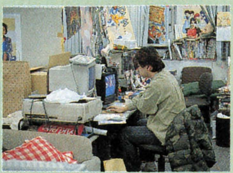

⬆'92年12月、静かに登場した異色シューティングゲーム『超兄貴』。イカすタイトルにたがわず、非常にセクシーな世界観を持った近年まれに見る奇ゲームといえよう。ベンテン様のお声もセクシーでウッフン。

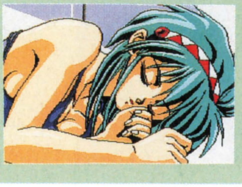
Q どうしてアニメ絵が多いのですか？

A 「やはり、実際のアニメの人気が反映されているのではないでしょうか（ナグザット　木村）

「CD-ROMの特性を活かした絵柄のひとつではないでしょうか。アニメ絵ばかりになって、どのゲームも画一化してしまうのも好ましくないですが……」（NECホームエレクトロニクス　安島）

――キライな人は一生キライなアニメ絵。スキな人はものすごくスキなんだけどね。むずかしいところ。


➡作っている人もエッチが好きなはずだ。いや、絶対そうなのだ。


⬅エッチな部分ばかりに目がいってしまうのは、男の性ってやつ？

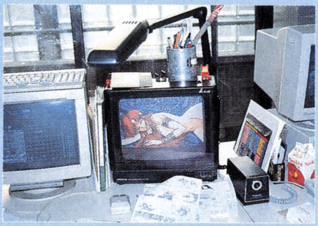
Q ゲームとエッチの関係は？

A 「エッチもゲームも娯楽の一種である、ととらえた場合、たとえば、ゲームとしての価値が低いゲームがあっても、そこにエッチというべつの価値が加われば、少なくとも娯楽としての条件は備えていることになりますよね。しかし、ゲームの作り手の立場からいえば、ゲーム自体の価値が低くてはどうしようもない。何はなくとも、質の高いゲームを作りたいですしね。うちとしても、良質のRPGなりシミュレーションゲームなりを作りつつも、そこにほのかなエッチの味つけを施したものが理想ですね。(NECアベニュー　多部田)

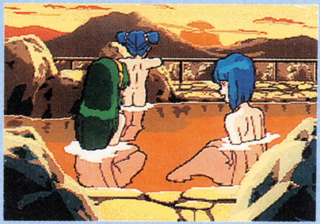
——ゲームとしても優れていて、かつエッチなゲームというものを追求してるってわけだ。

「エッチをしたければ、それこそ実際にすればいいわけですよね。ゲームでは、現実にやれないことをやるべきです。ゲームとなかに登場する女の子は、あくまでも実際の女の子とは違うんだから。だけど、ゲームのエッチにしかエッチを感じない人もいますよー。エッチゲームの作り手としては、そのエッチが生み出す影響にまで責任が持てるようでないとおかしいですよね。いまの作り手には、その責任がとれるんですかねえ」(ウルフ・チーム　村上)

——作りっぱなしのヤリっぱなしはダメってことだよね。



⬆『ドラゴンナイトⅢ』の開発風景。求めるものは、ゲームとエッチの融合か？



⬆ちょっとしたお色気シーンは、それこそいくらでもある。お風呂のシーンとかね。

Q セクシーゲームは必要ですか？

A 「セクシーゲームは売れるので、業界にとっては必要だと思います」(ハドソン　三井)

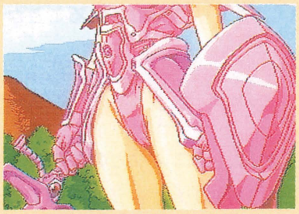
「ゲーム業界の活性化に役立っているのではないでしょうか」(ナグザット　木村)

「ユーザーに対するごほうびという意味からも、必要だと思いますね」(RIOT　鈴木)

「ストイックなものがある一方で、お色気ものもあって当然だと思います。しかし、お色気を必要以上に抑えつけようという、いわば芸術に対する抑圧のようなものがあります。この抑圧を打破するという意味からも必要だと思います」(NECアベニュー　多部田)

「単にエッチなグラフィックだけのゲームは、いらないと思います」(ウルフ・チーム　村上)

——やっぱり、ないよりは……。



⬆人がエッチに興味を失ったら、人類はまちがいなく滅亡するわけだからね。

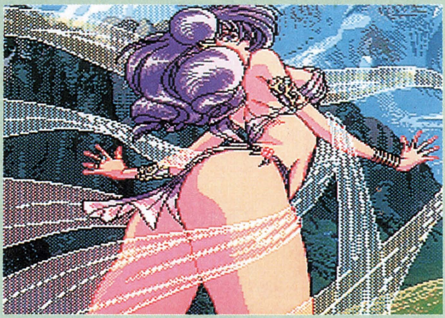
Q セクシーゲームとエッチゲームは違いますか？

A 「チラリズムの要素があるのがエッチゲームで、シビアなストーリーや世界観を持ち、大人のお色気を含むのがアダルトゲーム。女の子を脱がすことのみを目的としたのがスケベゲームでしょう」(NECアベニュー　多部田)

「プレーヤーの心に訴えかけるのがギャルゲー、身体に訴えかけるのがエッチまたはエロゲーム。ギャルゲームには秘めやかなロマンも含まれていて、ただエッチなだけでない、将来への可能性があります。けれども、エッチゲーム、エロゲームはエッチだけが目的の、まさにセクシーのためのセクシーゲームということになります」(ウルフ・チーム　村上)

——エッチゲームもセクシーゲームの一部にすぎないのだ。

⬇しかしながら、エッチが主目的のゲームも捨てがたいのう。それなりのロマンがあるしね。



Q 今後もセクシーゲームを作りますか？

A 「アーケードで好評だった脱衣麻雀ゲームのPCエンジン移植を予定しています。ご期待ください」(ナグザット　木村)

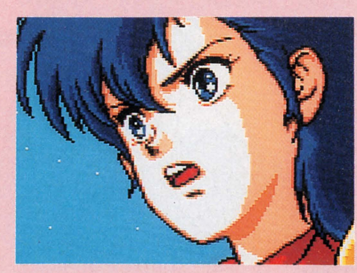
——ぬおおっ、こいつは耳よりな情報ではないかぁ。

「一般のゲームと同時進行で、セクシーゲームも作っていくつもりです」(NECアベニュー　多部田)

——セクシーゲームの未来は明かるいようだが……。

「好評の『ヴァリス』シリーズですが、ここで2、3年はお休みをいただくことにしています。固定ファンもたくさんいますし、そこそこ売れるゲームではあるんです。けれども、このところ安直なシステムのセクシーゲームの数が増えているので、いま出しても『ヴァリス』がそういったただのセクシーゲームと同等に思われてしまいますから。ブームに便乗するのではなく、じっくりアイデアを練って続編の構想をまとめる予定です（レーザーソフト　大学）

——『ヴァリス』ファンは、もうしばらくのしんぼうだね。



⬅続編が出るとしたら、主人公はどんな娘になるんだろうか？

Q セクシーゲームの未来は？

A 「セクシーゲームとはちょっと違いますが、いままではあまりなかった、小さい女の子向けのゲームなどもおもしろいですね」(メサイヤ　松田)

——『セーラームーン』のような少女コミックを原作にしたゲームも、セクシーゲームのひとつといえる。

また『聖闘士星矢』や『サムライトルーパー』のような、美少年たちが主人公のデジコミなども、いずれ出るかも？」(同　松田)

——美少女ゲームがあるからには、美少年ゲームという分野もあってもいいよね。

「エッチゲームに光るものがないと、エッチゲームが足を引っ張って業界が低調になる恐れもあるかもしれません。売れるからといって、エッチゲームを作り続けてものかどうか心配」(ウルフ・チーム　村上)

「エッチで過激なものどんどん追求していくと、際限なくエスカレートしていってしまいます」(NECアベニュー　多部田)

——内容的に優れたゲームまでもが、エッチゲームのレッテルを貼られて、不当な扱いをされることもあるわけ。



⬅ただエッチな絵が出るだけでは、いずれ行き詰まってしまうからね。

パソコン美少女ソフトは大丈夫なのか？

ここまで家庭用ゲーム機のセクシーゲームについて見てきたけど、パソコンゲームではどうだろう。

パソコンゲームには、これまで見てきた家庭用ゲーム機のセクシーゲームのようなものはあまりない。美少女ソフトとも言われるパソコンのゲームはもっとずっとHでアダルトなのだ。

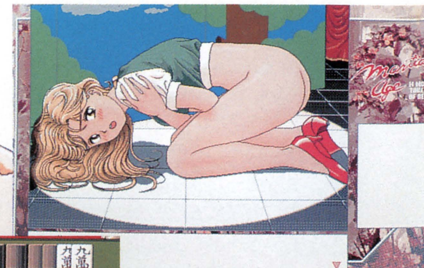
パソコンというのは家庭用ゲーム機よりもユーザーの年齢層は高いと考えられている。だからゲームを買うのも大人だろうということなのだ。また、家庭用ゲーム機と違って、ゲームマシンのメーカーに生産を委託するということもない。つまり口を出されることがないから、内容についてはまったく自由に作ることができる。

ところで、パソコンゲームの市場のすでに40パーセント程度はこれら美少女ソフトが占めているのだ。売れ行きチャートの上位に顔を出すゲームも多い。それだけ売れてるってことは、影響力も大きいってこと。実際、一部の過激な描写のゲームに対して、わいせつ物の販売に当たるとして警視庁が判断し、責任者が逮捕されるという事件が'91年にあった。

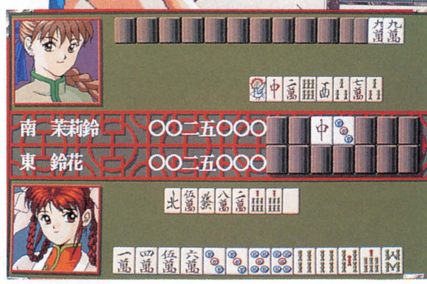
パソコンゲームからの移植が常識となっているいま、他人ごとにできないこの問題。ふたつの例から考えてみよう。



⬅パソコンゲームなら、家庭用ゲーム機のものではまずダメな"乳首"も描けます、それ以上も描けちゃいまーす。でも18歳未満はお断わりである。(『PREMIUM』より)



⬆女子高に捜査と称して潜入し女子高生をウリウリ。うーん、こりゃちょっとユーガイかにょお。大人なら可。(『MARTIAL AGE』より)



⬅いわゆる脱衣麻雀もかくのごとし。PC-9801シリーズの少ない色数(16色)でよくがんばってます。以上すべて18禁ソフト。(『天仙娘娘』より)

(株)ガイナックスが宮崎県に異議申し立て

これは、アニメなどの制作でも有名な(株)ガイナックスのパソコンゲームソフト『電脳学園シナリオⅠ』が、'92年7月宮崎県で有害図書指定を受けたという事件。

有害図書というのは、いちじるしく青少年の性的感情を刺激し、その健全な成長を阻害する恐れのある図書類をいう。パソコンのゲームが図書というのも変だが、ゲームに限らず、CD、ビデオなども最近では対象となる傾向にある。

これは、青少年の健全な育成に関する条例という一種の法律にもとづいて指定される。この条例自体は宮崎県に限らず全国の都道府県にあるものだ。

この有害図書の指定を受けると、これを青少年に売った関係業者は処罰されることになる。この結果、宮崎県では『電脳学園シナリオⅠ』は事実上販売できないことになってしまった。

『電脳学園』は、クイズ形式の問題に正解すると女の子のグラフィックが脱いでいく一種の脱衣ゲーム。家庭用ゲーム機の基準からするとたしかに過激な絵も数多く入っている。

ガイナックスは今回の宮崎県の指定を取り消すための異議申し立てを行なった。しかし宮崎県はこの異議申し立てを棄却。現在ガイナックスは、訴訟を含めた闘争を検討中だという。

今回の事件は、青少年の健全な育成を阻害するとはどういうことか、表現の自由とはどういうことかという、憲法や法律の運用問題まで発展してしまった。

しかしパソコンとはいえゲームソフトがなんらかの形で規制を受けるとすると、それをプレーするユーザー側にとっても問題であるとはいえないかな。これを機会に考えてみてほしいね。



⬅ガイナックスが提出した異議申し立て書と宮崎県の決定書。写真はいずれもコピー。



⬇有害指定された『電脳学園シナリオⅠ』。フロッピーディスク4枚組と、高ボリューム。



⬅同ゲームの画面。3人の女の子とクイズで対戦するのだ。内容はSF、アニメなど専門的な問題が多い。これはまだいちばんHな画面じゃないよ。

コンピュータソフトウェア倫理機構とは?

コンピュータソフトウェア倫理機構(以下ソフ倫)とは、パソコンゲームの内容について倫理的な自主規制をする団体だ。現在は、パソコンのいわゆる美少女ソフト系メーカーが主体だが、いずれは全ソフトメーカーに加盟を呼びかけていくという。

ソフ倫結成の契機となったのは、やはり前記の逮捕事件と、『電脳学園』の宮崎県での有害図書指定だった。警視庁からの指導もあり、自主的な審査機構を作ろうという業界内部の動きからソフ倫が発足したのは'92年の12月。現在では47社が加盟している。



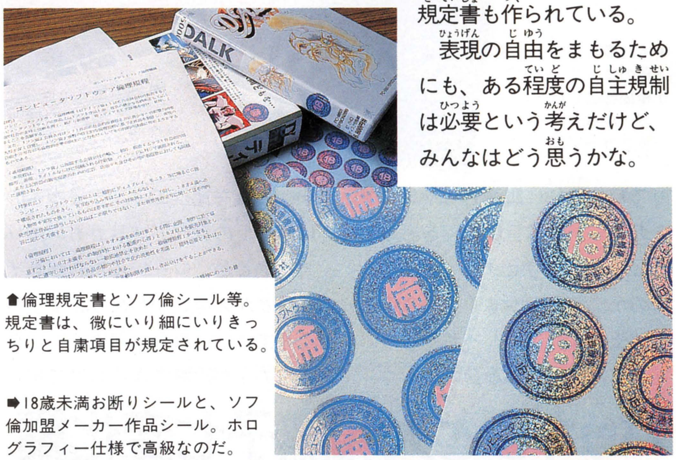
⬆ソフ倫代表、佐藤委員長。加盟メーカー、(株)ディー・オーの代表でもある。

「倫理的な規制というのはなにもわいせつな描写に対してだけではありません。残酷描写や人種差別にあたるもの、麻薬など反社会的なものも対象になります」(ソフ倫代表　佐藤委員長)

ソフ倫加盟メーカーのゲームには、内容によって2種類のシールが貼られる。18歳未満お断りを表す〝18〟シールと、ソフ倫加盟メーカーの作品(一般作品)であることを表す〝倫〟シールだ。

「〝18〟シールを貼っている作品の場合、18歳未満の青少年の目には触れないということになりますから、青少年保護を目的とした条例の対象にはなりません。もちろん、法律が定めるわいせつというのはそれよりももっときつい表現ですから、あらかじめ審査して該当する作品は発売しません」(同)

つまり、法律で定めるわいせつ物、青少年保護を目的とする条例、一般作品の3つの段階があるとすれば、わいせつ物は事前審査で特定して、決して発売しない。青少年保護条例に該当する恐れのあるものは18歳未満お断わりに。その他のものを一般作品に、という機能があるわけ。その審査のために下の例のようなじつに詳しい倫理規定書も作られている。

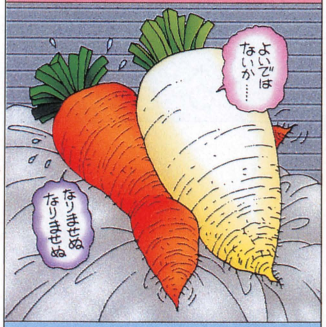


⬆倫理規定書とソフ倫シール等。規定書は、微にいり細にいりきっちりと自粛項目が規定されている。

➡18歳未満お断りシールと、ソフ倫加盟メーカー作品シール。ホログラフィー仕様で高級なのだ。

表現の自由をまもるためにも、ある程度の自主規制は必要という考えだけど、みんなはどう思うかな。

ソフ倫の規定による Hの直接的な表現

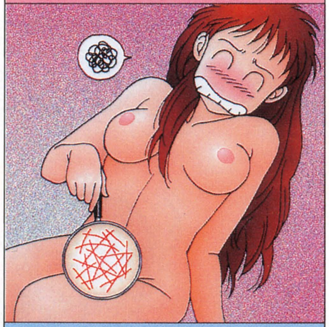


Hをしている場面をズバリ出すのはダメ。女どうしなんかも同様だぞ。



モザイク、手前のものをなめて見せるなど技術的処理をほどこしていれば可。

ソフ倫の規定による ヘア等の表現

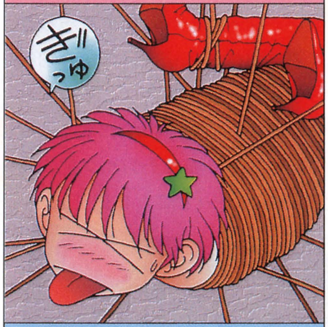


アソコやアソコの中の絵は絶対にダメ。男のアレももちろんダメだぞ。

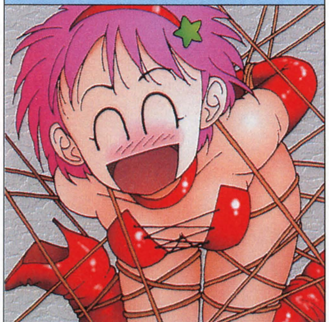


アソコを単色の線1本で描くのは可。でも妙にうねっているとダメなのだ。

ソフ倫の規定による サディズム、マゾヒズムの表現

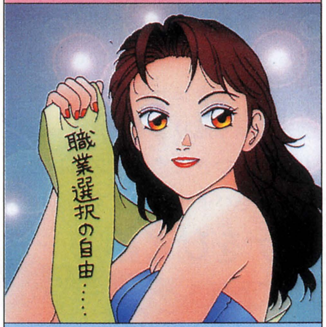


SやMの残酷な表現はダメ。道具を使う描写には前期の技術的処理を。

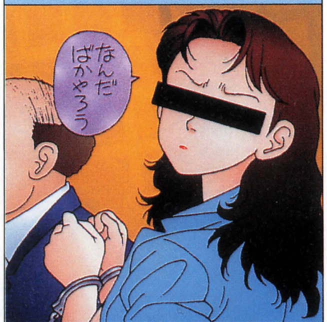


適度な痛さ描写なら可。どの辺までが適度なのか、痛い痛いも好きのうち?

ソフ倫の規定による 体を売る行為



体を売ることを肯定するような作品はダメ。犯罪なんだからね。



体を売ること自体を作品中に出してはいけないわけではない。肯定がダメ。

イラスト：唯 登詩樹

祝、税関クリアー
モアダイナマイツが
ついに日本上陸だ！



➡本誌臨時アメリカ特派員のローリング内沢が極秘郵送した『カバーガールポーカー』(セールスカーブ)。



和製うっふんが
世界に宣戦布告
ロリー顔でも体はナイスだぜ！

⬅対するのはビーストがチョメチョメでメガトンにうっふんな『妖獣倶楽部カスタム』(ディーオー)だ。かなりハード。

でね。最初に説明しちゃいます。このページの趣旨は、何をもって(ナニではない)セクシーと定義するのか、わかりやすく考えてみよう。それなのです。それそれー。たとえばアメリカと日本のセクシーゲームを比べてみる。日本ものはキャラの目がアメリカものより大きいとか、ローレル指数が高そうだとかの違いがわかりますよね。こうすれば、自分が何にチンピクするのかが理解できるわけです。

	アメリカゲーム	ジャパンゲーム
チンピク度	♂♂♂♂	♂♂♂

パッキンと大和撫子七変化編

Hバトル

本誌独断評価でセクシーを分析

アニメ絵うっちゃりコスプレ編

ああ、なんだか趣旨を説明していたら、最初のバトルについて触れることができませんでした。でも過去は振り返りません。やったあ！　で、つぎです。コスプレとアニメ絵をバトルさせますよ。ポイントはスカートの長さと思われます。切れ目ありロングか、切れ目なしショートか？　どちらがセクシーかの判断がわかれるところね。ちなみに表のチンピク度の判定方法は……(どこかに続く)。

	コスプレ春麗	アニメ絵春麗
チンピク度	♂♂♂♂	♂♂♂♂

コミケをひと蹴り　デルモ
コスプレいざ出陣なのだ！



➡東京おもちゃショーのカプコンブースで、笑ったり会釈していたデルモのお姉さん。水野美紀を登場させると勝負が見えちゃうので、今回は不採用にしました。陳謝。



業界不動のロイヤルプリンセス
あ〜んぼくちんも蹴って蹴って

⬅『ストリートファイターⅡ』(カプコン)で足を結んで開いて、つまりキックしているんだけど、でもやっぱり股開いて手を打って喜んでいる人ですね。

セクシーゲームの時代なのか？

肉食効果で肌も画像も荒いぜ
でもワイルドもたまにはね♥



VS.

ヤリジュン先生が魂を注入！
これぞアメリカンドリームだ



⬅ドット絵師、ヤリジュン先生（本誌デザイナー）の珠玉ったアレです。ここまでくればアートでしょう。ところでアートだったらお毛けも大丈夫？

⬆１点ン万円の写真をわざわざスキャナーにとおして、コンピューターで修正したのがこれです。時間と金はかかっています。なつかしのアイドル、セ●ント●ォーみたいだ。

	画像撮り込み	ハイパードット絵
チンピク度	♂ ♂	♂ ♂ ♂

おはようからおやすみまで、エッチを見つめる本誌色モノ班がとうとうやりました。比較です。これで'93年はいただき！

前回までのあらすじ。忘れちゃったよ。へへへ。まことに申しわけございませんなのだ。とりあえずそれは置いて、第３ラウンドに突入するよ。比較するものは、画像撮り込みとドット絵だ。リアルさでいえば画像撮り込みに軍配が上がりそうだが、アニメーションさせた場合はドット絵のほうがなめらかに動くので有利か？　なめらかな動きって、やっぱり大切なんだね。う〜ん、アダルトぉぉ。

ドット画像撮り込み修羅シュシュ編

よせばいいのに本田らホイホイと編

	セーラー服	ピンクの白衣（？）
チンピク度	こりゃまたうっかり	最低１回は礼儀だよね

第４ラウンドはフェティシズム対決。２大フェチアイテムといえば、やはりセーラー服と白衣でしょう。ところで思い出しましたが、判定には鈴を使いました。ただ女性の読者もいますので、具体的な方法については割愛させていただきます。なのだ。ちなみにモデルは本田やよい（元看護婦、現本誌編集者）ですが、とくに説明する必要はなかったですね。でも読者には人気があります。ばんざーい。

無理を承知で
道理よ引っ込め
セーラー服参上



➡重要なポイントは、あくまでセーラー服です。でも正直に告白しますと、あなたの笑顔をちょっとだけ見たかったの。わがままですか？

VS.

さすが昔とったきねづか
白衣の堕天使ついに復活！



⬅写真のピンク以外にも青色の白衣というのもあります。白衣はあくまで白じゃなきゃダメと思っている人もいるでしょうが、ピンクも捨てがたいんですよ。これ本当。



ブランドでかためた男の子はダメ

栗山奈美 15歳

女の子の気持

女の子はどこに興味あるの

◎**のど仏**。どうしてあーなっているのかな？
（15歳　中学生）

◎**白いブリーフ**をはいている男の子は最低！　トランクスのほうが絶対にいいよ。
（20歳　家事手伝い）

◎**お尻ってよく見ちゃう**。横に広がってなくて、縦に引き締まっているのが理想的。でも野球選手のお尻はどっかんとしていて、見るのもイヤ！
（17歳　高校生）

◎男の子って女の子と違って**鎖骨が角ばってる**でしょう。たまに見かけたりすると、ちょっとドキっとしちゃうな。
（本誌編集部　本田やよい）

◎ハゲでもいいけど、**てっぺんがバーコード**なのはみっともない。ないなら、ないにしろ。
（19歳　専門学校生）

えっ、そんなところまで？こんなしぐさが見られてる

◎ビキニの**海パンからハミ出ている毛**はゆるせない。だってアレって、どこの毛かわかんないだもん。あと背中の毛が渦を巻いているのもパス。
（18歳　予備校生）

◎自分より毛の薄い男の子を見ると、**申しわけない**気がする。
（21歳　フリーター）

◎頼むから、人の顔に**ヒゲをじょりじょり**させるのはやめて。
（23歳　OL）

◎カミソリでヒゲを剃っているのを見ると、なんだかわくわくしちゃう。だって女の子にヒゲってないでしょ。でも電気カミソリはダメ。**堅いものを切ってます**って感じがするから。
（22歳　大学生）

◎タバコに火をつけているところ。煙りが目に入って、眉をひそめている顔って、**いつもよりカッコよく**見える。
（20歳　家事手伝い）

◎青山ガゾー、**眉がつながっている**ぞ。ちゃんと剃ってくれ。（本誌編集部 渡辺美紀）

◎普段ヘラヘラした人が、まじめな顔をしていると、どうかしたのかな～と思って、なんだか気になっちゃう。**母性本能をくすぐる**ってヤツですか？
（15歳　高校生）

◎袖をたくし上げて時計を見るしぐさって、**ちょっとセクシー**かな。だって男の子の手って、骨ばっていて珍しいんだもん。
（16歳　高校生）

◎どんな怖そうな人でも、寝顔ってかわいいんじゃないかな？　背中を丸めていたりすると、**守ってあげたくなっちゃう**。
（18歳　予備校生）

◎でも、**編集部でイス寝り**している野崎へーじの寝顔は、ちっともかわいくない。だって**体が大きい**んだもん。
（本誌編集部　騎神夢子）



熱い胸板がいいなあ



髪をかきあげる姿ってセクシー



なで肩はちょっとパスね



ぜーったいヒップ！　男はお尻よ

セクシーゲームの時代なのか？

ちわかって！

女の子もペケペケしたいと思っている？　男の子のどの部分がセクシー？　女の子が思っているエッチのあんなことこんなことを、街頭アンケートで調査したのだ。



スポーツマンタイプがいいなあ

好美万里子　13歳

見つめられると……だって どんなとき胸キュンなの？

◎クルマのなかでおしゃべりしていて、会話がとだえたとき。沈黙が続くと、**いろんなことを想像**して、だんだんヘンな気分になる。（19歳　フリーター）

◎満員電車のなかでカベになってくれて、ひとこと「平気？」と**言われたらもう**……。（17歳　高校生）

◎好きな人とだったら、**どこででもいい**ですよ。（本誌編集部　チャイルド秋恵）

◎**砂浜は絶対にいや**。（本誌編集部　イザベラ永野）

◎みんなで飲み会にいったとき、いつのまにか男の子とふたりきりになったら、好きじゃなくても緊張しちゃうな。べつに**期待している**わけじゃないんだけどね。（21歳　大学生）

◎冬の朝、ふと触れた手が冷たかったら、**私の手で温めて**あげたくなっちゃうな。（19歳　予備校生）

◎やだ、**スケベ**！（？歳　？？？？）

※失礼しました。

◎何にしても、ふたりきりっていうのはヤバいよね。私って**ムードに弱い**から……。（20歳　大学生）

◎フロ上がりの**パンツ姿**を見たとき。これからって感じがする。（18歳　フリーター）

◎会話に間ができたとき、目を見つめて手を握られちゃうと、頭がポワーン状態。**気づいたときには、もう朝**になっていました。なーんちゃってね。（22歳　ＯＬ）

結論―女の子の気持ちは？

◎男の子って、胸の大きい女の人をみるだけで興奮するみたいだけど、女の子は**そんなに単純じゃない**んだよね。（17歳　高校生）

◎街を歩いてかっこいいと思う男の子がいたら、ステキだと思っちゃうけど、べつにエッチしたいとは思わないよね。（18歳　専門学校生）

◎女の子のほうがエッチかもしれないなあ。理由は**ヒミツ**。（15歳　高校生）

◎好きな男だったら、なんでも**カッコよく見えちゃう**。そんなもんだよね。（22歳　ＯＬ）

◎やっぱり、男の子には**女の子にない部分**を求めているんだから、それがわかればきっとモテるようになるよ！（20歳　大学生）



毛深い人はう〜んかな



女の子の視線に気づかないとダメ



じめじめタイプはねえ

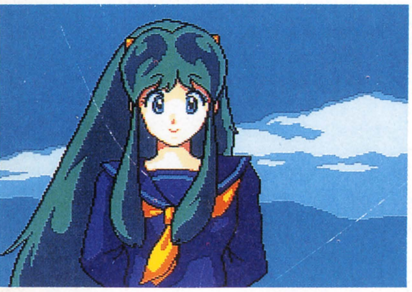


まわりにゲームする子がいないの

なぜCD-ROMでセクシーゲームなの？

えーっと、まとめです。セクシーゲームの現状とか未来像とかを達の人(チンピクの人のことじゃないぞお)に拝聴してみました。もうバリバリです。こっちのもんスよ。

メディアの特性を考えないソフ倫の意義とは何か？



あまり安直なストーリーを制作サイドは押しつけるな

——インタビューを始めるまえに『うる星やつら★STAY WITH YOU』(ハドソン)、『らんま½とらわれの花嫁』(メサイヤ)、『パステル・ライム』(ナグザット) をプレーしていただいたんですが、どんな感想を持たれましたか？

伊藤　まあふつうのゲームじゃないですか。はっきり言ってしまえばつまらないですけどね。

——その理由は何ですか？

伊藤　これはセクシーゲーム全体に言えることなんですが、ゲームの完成度は高くないですよね。まあパソコンのほうでは、高い技術を持っている会社がそういう分野にも進出しているので、ゲームとしてちゃんと遊べるものも出てますけど……。なんていうか、ゲームというメディア自体が退化しているんじゃないか？　ストーリーも我慢に我慢を重ねて、最後にごほうびの喜びがある。これって、雑誌やビデオなどのほかのメディアで使い古されてる手法ですよね。

——問題はストーリーであると？

伊藤　おもしろければいいんですよ。ただ現状では、制作側が安直なストーリーを押しつけているだけのような気がしますね。

——ビジュアル的な問題点は、まったくないですかね？

伊藤　かわいいエッチってヤツですか？　私自身は興味はないですが、18歳以下の人たちにエロチックなものを提供している点で、非常にすばらしいのではないかと思っていますよ(笑)。

ゲームに検閲は不可能？ ソフ倫はエロの守護神！

——そのビジュアルのことですが、ソフ倫が発足されて、今後ワイセツな表現が規制されますよね？

伊藤　基本的にはメーカー側の自主規制になるんですよね？　だいたいゲームを検閲するというのは、無理がありますよ。たとえばアメリカのエッチゲームを、日本でネットからダウンロードする。そうすれば、どんなワイセツなゲームでも日本で遊べてしまう。もし検閲するなら、海底ケーブルで流れている信号を調べなくてはならないわけですね。

——そりゃ無理ですね。

伊藤　だからソフ倫の役割は規制することじゃないのでは？　これは私の考えなんですが、映倫などの組織というのは、社会をエロから守っているのではない。逆にエロを社会から守っているのだと思います。ワイセツの基準を規定することで、エロはエロとして認知されるわけですし、〝18〟シールもエッチの5つ星マークですからね。



バーチャルよりもむしろ精神的なものを望みたい

——ではつぎにセクシーゲームの展望についてお聞きします。たとえばLD-ROMなどニューハードの登場で、セクシーゲームは変わっていくのでしょうか？

伊藤　ハイビジョンが一般的に普及して、毛穴までクッキリとわかるほどリアル映像のゲームが出るとします。最初は驚くでしょうが、そのうち慣れてしまうと思うんです。かといって、CD-ROMの映像に慣れたいまとなっては、ファミコンの脱衣ゲームで興奮することはできない。映像は進歩するでしょうが、その使いかたが問題です。

——バーチャルセックスとかは実現しますかね？

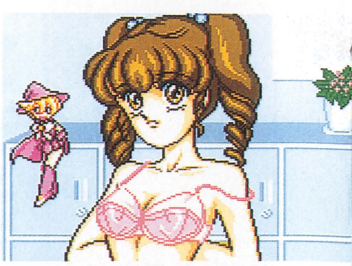
伊藤　いまあるバーチャルリアリティーの最大の問題は、体に触れるゴーグルの部分でしょう。まえにプレーした人が汗かきだと、臭い臭い(笑)。それがセックスになるとねえ……。絶対にアーケードでは無理でしょうね。

——すると家庭用ゲーム機に？

伊藤　家庭用ゲーム機の場合、コントローラーを両手で操作しなくてはいけないでしょう。これではリアルタイムでヌケない。周辺機器が重要になってくるでしょう。

——具体的にはどんなものです？

伊藤　たとえばジョイホール。これは、マウスのボールをとって、中央に穴が開いたコントローラーです。私のアイデアなんですけどね。あのボールって、棒状のものでも代用できるんですよ(笑)。使いかたは……書けませんか？　でも、アイデア料はいらないから、どこか製造しないですかね。

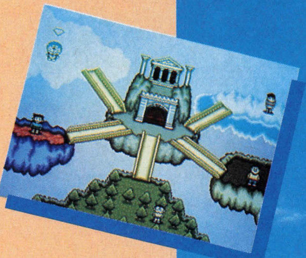


未来のセクシーゲームは周辺機器によって変わる！

伊藤ガビン
いとうがびん。編集芸術家。ファミ通創刊時のクロスレビュアーとして有名。現在は20世紀アートの編纂、ミュージアムのイベントなどの事業に関わっている。近々、ゲーム制作の野望もあるそうだ。性格温厚。

SUPER Famicom®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO





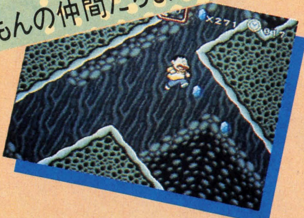
妖精たちの逆襲!!

人間たちと友だちのはずの妖精たちが、怪物たちを送り込んで人間たちを襲いはじめた。どうやら、人間たちの繰り返す自然破壊に対する警告のようだ。さあ、ドラえもん、妖精界へ行って、女王ユリアスの怒りを静めろ!!



2月19日発売予定

- 「マップモード」と「アクションモード」で構成!!
- 「バーコードバトラーII」とも接続可能!!
- 多彩な秘密道具が登場!!
- 「オートアイテムセレクト機能」搭載!!
- ドラえもんの仲間たちも大活躍!!



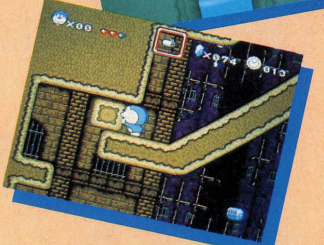
スーパーファミコン®用ソフト

ドラえもん のび太と妖精の国

¥8,000(税別)

《ジャンル》 アクション(パスワードコンティニュー)





「バーコードバトラーII」と接続できるぞ!!



「バーコードバトラーII」をもっている人は、別売の「バーコードバトラーII インターフェース」とつなぐことによって、よりたのしくあそぶことができます。

- バーコードバトラーII ¥7,800(単III×4、別売)
- バーコードバトラーIIインターフェース ¥2,300

「エポック社のおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい!

エポック社
東京都台東区駒形1-12-3
〒111 TEL.03(3843)8816

徹底攻略 BATMAN RETURNS™



A「このゲーム面白いね」B「思う、思う」C「つまんないね」B「俺もそう思う。そうさ俺はコウモリ男」

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	コナミ　2月26日発売　8800円	8メガ

攻略の基本をおさえてバッチリ

バットマーン、とっても楽しいんですよ。バット(女子高生風)、とっても難しいんですよ。バット、この攻略記事を読めばバッチリ。バット、それでもまだクリアーするのはムリかも。ビコウズ、発売までまだ2週間あるから。

なんちんてん。テキトーなこと書いてきたけど、攻略内容はバッチリのつもり。面構成は右のように大きく2つに分けられますが、バトル面を重点的に攻略しまーす。だってだってだって、そっちのほうが難しいんだモン。とか言って。

BATTLE



←奥行きがある、よくあるタイプのやつ。

TIMING



←奥行きのない、よくあるタイプのやつ。

基本1 基本のポジション

敵キャラクターは、バットマンとY軸(横の軸)が合うと攻撃をしてくる。X軸(縦の軸)は合っても大丈夫。つまり、敵に対して横にいなければいいわけだ。

✖ 横にいると



←そんなもん知らんわー。ワシの動きたいように動くんやー。とか言うのはバツ。

攻撃されるっス



←やられるんだよ。こーんな風にさ。つうことで、横から近づくのは明日から禁止だ。

横にいれば○



←敵に対しては、こう、縦に近づいていくのがマル。斜めに近づいてもよいよ。

基本2 基本の攻撃よん

バットマンが攻撃ボタンを押したときにできる基本攻撃は、パンチとキック。さらに、敵のふところにうまいこと入り込んだときには、敵をつかむことができ、攻撃ボタンを押すことによって、床や壁に投げてぶつけることもできるのだ。しかも強力やよ。



←パンチ、パンチ、ヒザ蹴り、廻し蹴り。と流れるような連続攻撃。よい。

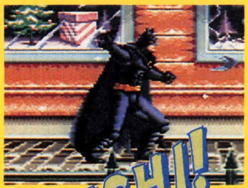


←敵をつかんで放り投げるのも、これまたよい。ホレホレホレホレ放れ。

基本3 そのほかの基本のアクションのかずかずの紹介をするの

そのほかにも、ジャンプしながら攻撃すれば、ジャンプキックやフライングボディーアタックなど、敵をまとめて攻撃できる技も使えるのだ。まあ、この基本を踏まえてですな、つぎのページを読んだら、なおバッチリ。

バット・ラング



←ダメージも与えられるし動きも止められる。

PISHI!

ガード



←L、Rボタンを押せば、受けるダメージが減る。

フライングボディーアタック

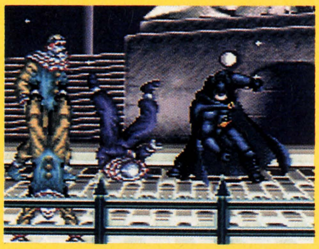


←これはカッコイイうえに非常に使える。

基本のつぎは応用をおさえるんや

応用技1 投げぶっつけ攻撃

敵に、横からでなく、縦に移動してふところに入る。んで、つかむ。あとはアンタの自由。✚ボタンを押さずに頭突きをするのもよし、ソイツを投げ飛ばすのもよし。しっかーし、どこに投げ飛ばすかは俺(誰だアンタ)が束縛拘束する。自由にはさせんよ。おう、たとえ舞台が自由の国アメリカであろうともな。おなじ投げるんなら、必ず敵のいる方向に✚ボタンを押して、DERYAAA—Aと投げろ。



⬆うまいこと投げて、敵を右か左のどちらか一方に集めてしまうのがよい。



⬆ふたりをつかんでゴッチンコさせることもできる。じゃあ、やってみよう。

応用技2 バット・ラング投げ

バット・ラングは、投げれば敵にダメージを与えられるほか、敵の動きを止めることができる。その一瞬のあいだに敵をつかみにいく。そこからは自由。フリーダム。

動きを止めて



⬆遠くからバット・ラングを撃って、敵の動きを止めるのですよ。近付いて……。



⬆このときも、敵に向かって投げることです。

⬆まわりに敵がいなければムリして投げんでもよいよ。

応用技3 殴ってつかんでガスガス投げ6段攻撃!

アメリカ13の州で禁じられている(ウソ)禁断のおすすめ攻撃がこれ。敵に対してまず、殴る殴る蹴るの3段攻撃。休みを与えず、つかんで頭突き頭突き。最後に敵に向かって放り投げれば完了。ソレ。



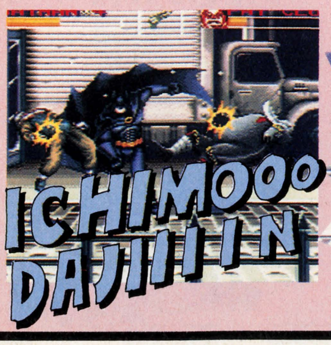
こまったピンチのときには……

スペシャル

敵に囲まれて逃げられへん。そんなときはスペシャル。バットマンがマントをヒラリと翻し、あたりの敵を一掃できる。ただし体力が減るぞ。

バット・テスト・チューブ

敵にハメられてしもうた。そんなときにはバット・テスト・チューブ(試験管)を使え。大爆発とともに、あたりの敵は気化してしまう。





タイミングステージでは……

バトルステージに比べて、タイミングステージは簡単。投げて、つかんでってのがないので、ただひたすらバット・ラングを撃ちまくって出てきた敵を倒せばよいのだ。とはいっても、トラップが仕掛けられていたり、敵の動きがトリッキーだったり、ということはありますが……。攻略の基本としては、それらを覚えることぐらいでしょうかね。

スピアガンで



⬆天井などに引っかけて移動する道具。うまく使わないと進めないところもある。

バット・ラング攻撃



⬆基本攻撃はこれ。これを撃って倒しまくれ。



⬆スピアガンをタイミングよく撃ち出せば、こんな場所でも楽に移動。

キャットウーマンを倒せればいいや

SCENE1 AMBUSH IN GOTHAM PLAZA

1-1

敵の攻撃が激しくないので、このステージではめったにやられることはない。敵をブン投げるときの間合いやタイミングを、このステージのうちに覚えておくのがいいかも。注意すべき敵としては、バズーカを撃ってくるやつとか、バイクに乗っているやつがあげられる。

お姉さんを助けて満足

このステージでは、お姉ちゃんにチョッカイ出している敵キャラが多い。そいつをまずつかまえて投げろ。



➡こちらにはまったく無関心のバイカー。そんなにお姉ちゃんが好きか？

ガラスを壊して満足

敵を投げるときに、✚ボタンの上を押して投げると、壁にブン投げることができる。これが気持ちイイのだ。



➡イライラしたら、ガラスでも割ってスッキリすれ。ゲームはそれが許される。

1-2

このステージは、さっきのバトルステージとは違う、いわゆるタイミングステージ。画面の左から敵が出てくることもあるので、画面中央のあたりで戦うのがよい。スピアガンを使って移動する場面はないけれど、以外な敵にダメージを与えることがあるぞ。



⬆このデブにも注意。しゃがんで攻撃しないと倒すことはできないのだ。

灯台もと暗し

やたら足の長いおじさんは、たいまつを投げてくるけど、足元にいれば、絶対に当たることはないのだ。



➡ここは安全地帯ではあるが、敵に対しての攻撃もしづらい。ウーム、ウムム。

スタンガン・ピエロの倒しかた

ピシピシッとバット・ラングを連射してれば倒せるのだ。転がって体当たり攻撃をしてきたときはジャンプで。ジャンプしてきたときはしゃがんで攻撃をかわせば、なんと、ノーダメージで倒せます。



➡敵の攻撃は避けるかガード。



➡あとはひたすら撃ちまくれがよい。

SCENE2 BATTLE IN THE STREETS OF GOTHAM CITY

2-1

1-1に比べて、登場する敵の種類が増え、画面中に現われる数も増加傾向にある。が、基本の「投げ技を使って倒す」さえ守っていれば、このステージもラクにクリアーできる。とにかく基本、応用技をマスターしておくことが大事ですな。



⬆このあたりは敵がいちばん出現する場所。投げを使って一網打尽にすれ。

2-2

いきなりエスカレーターでの戦いになる。上からデブ野郎がピョンピョン跳ねて落ちてくるので注意。エスカレーターを過ぎると、部屋全体が炎につつまれるのだ。当然、炎に触れるとダメージを食らうぞ。ここはスピアガンを使って移動だ。



⬆バット試験管が爆発してる間に炎の回廊を進んでいくのもよいですぞ。

2-3

爆弾を抱えた敵キャラがいるのだが、こいつは、つかみかかると爆弾が作動してしまうため、投げにいけないのだ。バッド・ラングで攻撃すると、爆風に巻き込まれて敵キャラが死亡してくれることもあるので、こちらの方法で倒せ。



⬆こんな危ない物を持ってるやつには近寄らずに倒すのがいちばんベスト。



⬆このクソデブは体力がかなりある。殴って……（以下略）の6段攻撃で倒そう。

入れ墨怪力男はこう倒せ

ステージの最後に、新聞を読んでいるイカニモなおっさんがいる。ま、こいつがボスなんですけど、こいつを倒すのはカンタン。パンチを打ってきたあとのスキに、つかんで投げる。または、ワラワラ出てくる邪魔なザコどもを、ボスに投げてダメージを与える。といったパターンで攻撃するのが有効。とにかく、やつのパンチはラクに避けられるが、当たった場合は大ダメージをくらうので、絶対に当たってはイカーンのだ。

パンチをかわして



➡大振りのパンチをかわしたらチャンス。

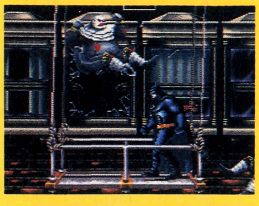


➡例の攻撃でチョイチョイ。

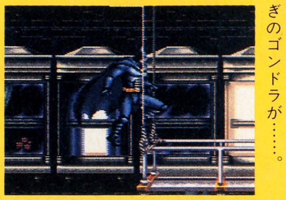
SCENE3 ON THE PROWL

3-1

ゴンドラに揺られて上に進んでいくバットマンにつぎつぎと敵が襲ってくるステージ。攻撃されたり、操作ミスなどをしてゴンドラから落ちると、どれだけ体力が残っていようとも、アンタは死んでしまいます。だから絶対に落ちるな。



⬅敵は右左右……といったパターンで出現する。



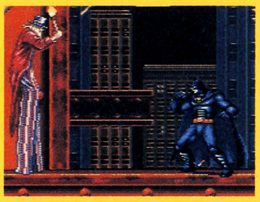
⬅上までいくと、またつぎのゴンドラが……。

3-2

このステージは、スピアガンでの移動テクニックが未熟だと必ず落ちて死んでしまう。のっかると崩れる足場などのトラップもあり、かなり危険。もし万が一足場を踏み外して落ちてしまっても、あきらめずにスピアガンを発射しよう。どこかに引っかかって助かることがあるかもしれないぞ。



⬅スピアガンをどこかに引っかけないと、死ぬう。



⬅上空からドサドサ敵が落ちてくるぞ。死にそう。

3-3 キャットウーマン攻略法

攻撃はいま

彼女のムチ攻撃は、数回食らうだけで昇天アノ世行きになっちまうくらい強烈。しかし、撃ってきたときにスキができるので、例のやたら長ったらしい名前の6段攻撃をかましてやるのだ。あとはそれの繰り返し。

ムチを2回撃ったら



⬅ピシィ、ピシィッ、いまがチャーンス。



⬅そうさ、例の攻撃をするのさ。

守りはいま

彼女はムチ攻撃のほかに、やたらす速い動きで体当たり攻撃をかましてくる。そいつで攻撃してきたら、スペシャル攻撃をするのだ。ダメージを与えることはできないけど、体当たりは確実にかわせるぞ。

す速い動きは



⬅この動きはすんげー速くてよけられんです。



⬅しかし、ヒラリとかわすことは可能よ。

注意すべき敵キャラはこいつら

ザコ野郎①



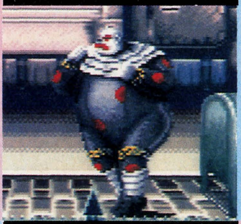
チョー弱いこいつは、つかまれて、投げられて、ほかのやつらにぶつけられるために登場している。だから投げれ。

ザコ野郎②



①と比べて体力が多い。パンチ一発で倒せないため、先に紹介した連続6段攻撃が必要となってくるのだ。

デブ野郎①



ジャンピング体当たりをしてくるので注意。こいつは体がデカイので、投げるとほかのキャラをまきぞえにしやすい。

デブ野郎②



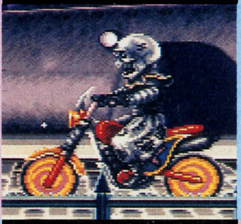
タイミングステージのこいつは、立っていると攻撃は当たらない。しゃがんで攻撃しないとダメなのだ。

ファイアー野郎



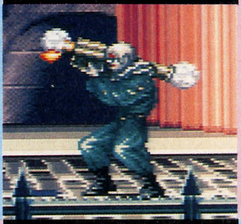
ファイアー攻撃の有効射程距離は思ったより長い。横にいたら絶対に焼かれてしまうので、縦移動で近づこう。

バイク野郎



バイクのスピードに惑わされず、バッド・ラングを1発当てれば、こいつはスッテンコロリン爆発するです。

バズーカ野郎



こいつのブッ放してくるハズーカ弾は当たると痛い。しかし、うまく誘導することで、どうし討ちをさせられるぞ。

ソード野郎



バット・ラングを当てても、こいつの動きを止めることはできない。フライングボディーアタックが有効だ。

足長野郎



羨ましくないくらい足の長いこのおじさんは、できるだけ離れて、ひたすら連射しまくればラクに倒せるぞ。

大道芸野郎



こんぼうのような物を投げてくるので注意だ。バット・ラングで動きを止めてから近づいて攻撃しよう。

ナイフ野郎



こいつがナイフを飛ばしてきたら、こっちはバッド・ラングでお返しをすれ。空中で撃ち落とすこともできるのだ。

爆弾野郎



爆弾を持っているときに、殴ったり、攻撃を仕掛けると爆発に巻き込まれる。遠くからバット・ラングで攻撃。



アロハの国から ABC



The convenient key word from Hawaii

ハワイ流英会話

文：桃栗多希子

胸の開いたお色気ムンムンのワンピースにバッチリお化粧で遊園地へお出かけなのん

遊園地がないハワイには、年2回くらい移動遊園地がやって来るの。移動遊園地ってのは、まあ簡単に言うとアメリカ本土から乗りものの機材を飛行機でぜ～んぶ持って来て、それをその場でチャチャッと組み立てるインスタントな遊園地のこと。でもね、いくら即席で作られた遊園地っていってもジェットコースターや観覧車もあるし、私の大好きな絶叫マシンまであるからあなどれないのよ。

まず、1ドルの入場料を払ってなかに入ると、小さいお店がズラリと並んでます。よーするに日本の夜店みたいなもんだあね。ピザやポップコーンなんかの食べものを売ってたり、1ドルで参加できるゲーム屋さんがあるの。ゲームはみんな簡単で、ダーツで風船を割ったり、ボールを当たりの穴に入れたりすると景品がもらえる単純なもの。でも景品はどこの店もぬいぐるみなの。しかもそのぬいぐるみがさあ、「こんなブキミなのが家のなかにあったら絶対困る」って思っちゃうほど趣味が悪い大きなピンクパンダとかなの。ちっ、お金がもらえるんなら私だって熱くなれたのに。ぬいぐるみごときで騒ぐと思ったら大間違いよ。

でもハワイの女の子はブッキーなぬいぐるみでも恋人におねだりするみたい。

「I want that yellow teddy bear. Could you got it?」

（あたし、あの黄色のクマさんが欲しいわ。取ってくれる？）

なんて、男の子を色っぽい目つきで見つめたりして。

「お誕生日にはティファニーのネックレスが欲しいの」

とか、たわけたこと言う日本人のバカ女より、よっぽどかわいいおねだりですね。

ゲームをしても儲からないとわかった私と店長はジェットコースターに乗ることにしたんだけど、これがまたすんげー怖いの。ごくふつうのジェットコースターなんだけど、ほら、即席で組み立てられたものじゃない？　だから、

「どこかのネジが1本ゆるんでるんじゃないかしら」

って、どーしても考えちゃうの。こんな私たちとは裏腹に、外人のみなさんはヒューヒュー両手を上げて喜んでましたけど。

つぎに観覧車に乗ることにしたんだけど、あいにく4人乗りだったから外人カップルと相席だったの。そしたらコイツらがもう、やんなっちゃうくらいベタベタするのよ。

「It was my dream to come to fun fair with you……」

（キミと遊園地に来ることがボクの夢だったんだ……）

って言いながら小鳥のようなキスを交わしたかと思うと、今度はヒシと抱き合ってうっとり気分になってやんの。目の前に私と店長がいてもおかまいなし。どうせならそこでアレして見せてくれればいいのに。さすがにそれは恥ずかしいのかしらん？

遊園地は夜中の12時ごろまでやってるから大人もたくさんいるんだけど、いちばん多いのは高校生のカップル。こっちの子供たちは12歳くらいから彼氏や彼女ができちゃうっていうんだからたいしたもんよ。でも、やっぱりアメリカも男の子のほうがオクテみたいね。なんだか女の子のほうがぜんぜん積極的なの。知り合いの娘さん（14歳のアメリカ人）も、遊園地にでかけるときは、胸の開いたお色気ムンムンのワンピースにバッチリお化粧して、

「I dressed up in my favorite dress, so look for a gorgeous guy」

（せっかくオシャレして来たんだから、いい男をひっかけなきゃ）

って意気込んでたのん。まったくすごい根性ですね。

今週の必習キーワード

It was my dream to come to fun fair with you……

（キミと遊園地に来ることがボクの夢だったんだ）



外観もアメリカンだす♥



ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、メタリックガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前（ソフトの場合はソフト名も）、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥答え（何月何日号のクイズか明記）を書いて、ファミ通編集部「ガバス」係まで送ってね。

今週のクイズ（○のなかに文字を入れよう）
男心をくすぐる今週の特集のお題は？
セク○ーゲーム

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られたメタリックガバスが必要です。補助券ガバスだけでの応募はできません。



※補助券ガバスをメタリックガバスに取りかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1993年2月26日到着分まで!!

ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第104回

チャイコフスキー

1985 JALECO
CITY CONNECTION

文責:渋谷洋一
協力:漆原龍之介

『シティコネクション』は'85年にジャレコが販売した横スクロールのカーアクションゲーム。当時、イギリスのスカバンド、マッドネスが『シティ』というヒット曲を飛ばし、ホンダが斬新なデザインの小型乗用車シティを販売していた。この『シティコネクション』に登場するマイカーは、見ればいわれなくてもわかるが、ホンダのシティを模したものだ。だが、シティという語句に引っ掛けたものは、それだけではなかった。このゲームは世界各国のシティ、都市を旅してまわるというものだった。

フィールドは4層のコースになっていて、グレーの道はマイカーが通りすぎると、ピンクに変色する。すべてのコースを塗り替えればステージクリアーとなる。マイカーは、ジャンプすることが可能で、上下のコースの行き来ができるようになっているが、妙な慣性が働くその操作性は非常に悪く、自在にマイカーを操れるプレーヤーはあまり存在しなかった。

マイカーを妨害してくるのはパトカー。それも大群で追いかけてくる。コース上には、オイル缶がまばらに置かれている。それを取り、敵のパトカーに当てれば、パトカーはクルクルと回転してその後続のパトカーを巻き添えにして消えていく。邪魔をするのはパトカーだけではない。突然、目の前にネコが現われる。誤って轢いてしまうと、スクロールはそこで停止。ねこふんじゃったの曲とともに、そのネコが斜めにゆっくりと飛んで、画面の外へと消えていく。

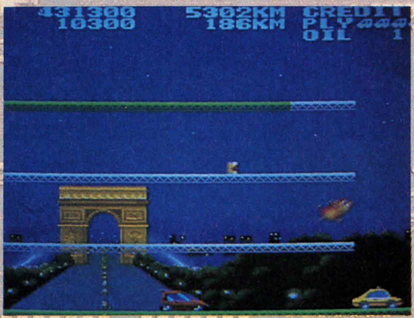
この『シティコネクション』は、ゲームとしては、単純なたわいもないものだったが、そのサウンドと背景のグラフィックは秀逸だった。背景は世界各国の都市で、そこには有名な観光地が描かれている。アメリカはマンハッタンの夜景、オーストラリアはオペラハウス、フランスは凱旋門とそれぞれの絶景を見ることができる。

サウンドは一貫してチャイコフスキーの名曲だが、それぞれのステージによって、巧妙なアレンジがなされている。中国ではチャイナ風に、オーストラリアではハードロック風にと、原曲の良さを失わないほどにほどよくアレンジされた曲は、FM音源ということもあり、どれも聞いていて非常に心地よい。

ときおり赤い風船が舞い降りてくることがあり、それを3つ集めると、ランダムにほかのステージへワープする。ワープする瞬間、画面がもの凄く速く横スクロールしていく。そのあまりの速度に、プレーヤーは目を見張った。

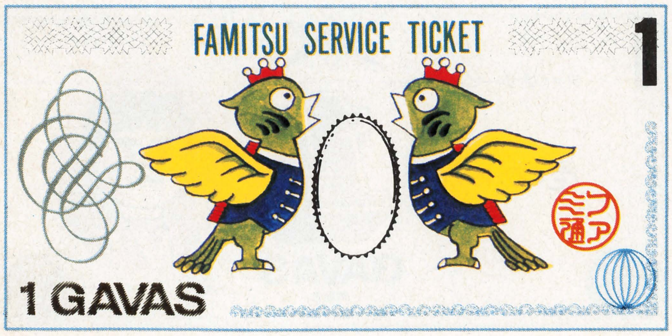


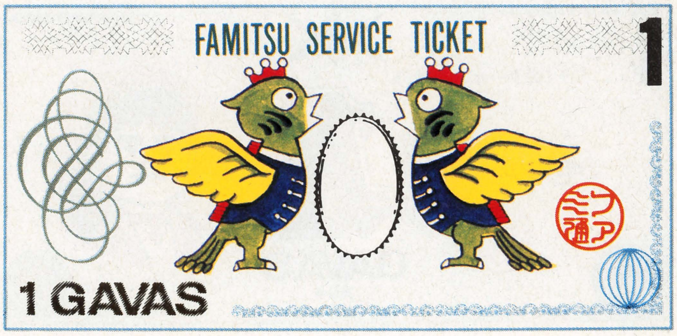
➡当時、マッドネスがCMに登場し、一世を風靡したホンダの小型乗用車シティのような車を操作。すべての道を走り、色を塗り替えステージをクリアーする。

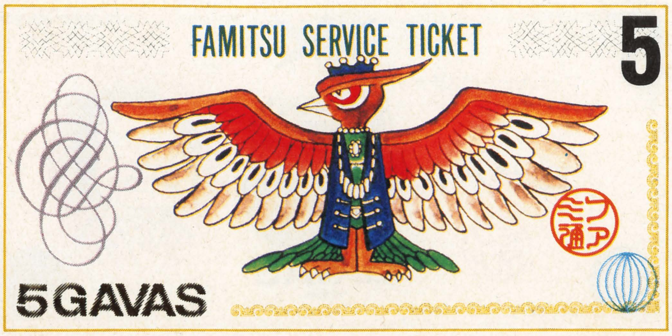


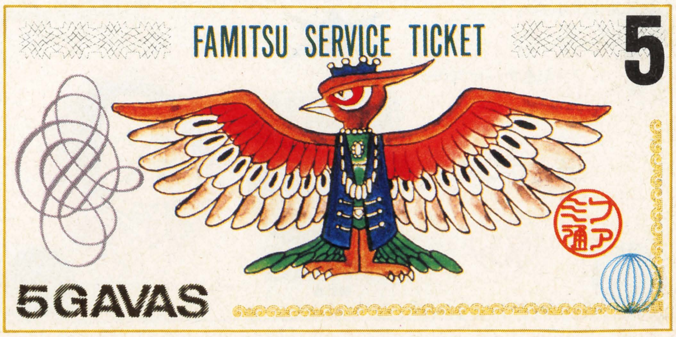
⬅背景のグラフィックはとても美しく、世界各国の有名な観光地を見ることができる。サウンドは一貫してチャイコフスキーだが、全曲アレンジがされている。

※補助券ガバスはメタリックガバスとは取り替えられません。
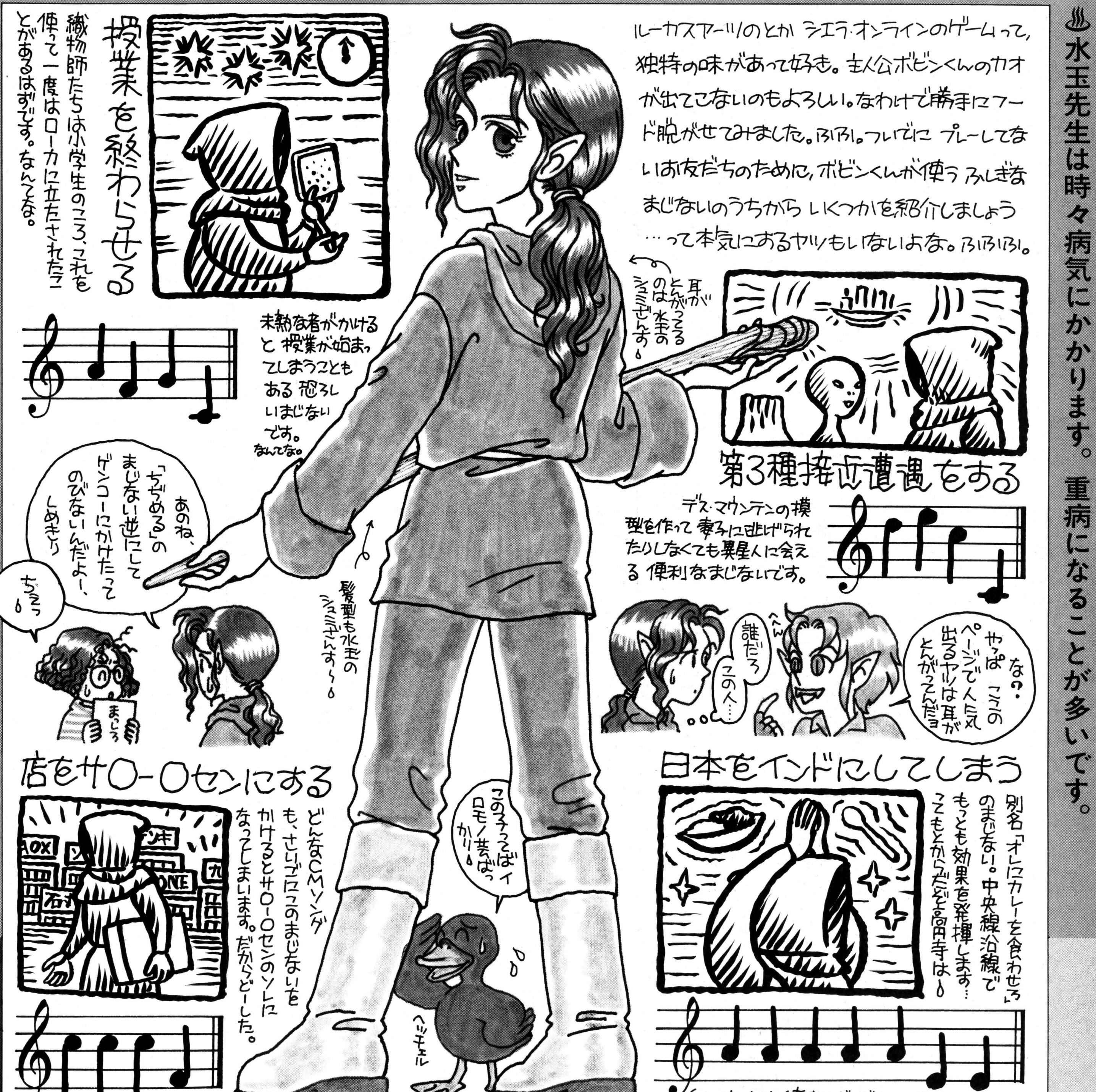








元祖 水玉本舗

イラスト 水玉螢之丞

今週のおテーマ：LOOM



♨水玉先生は時々病気にかかります。重病になることが多いです。

LETTERS 伝言板

人手が足りないってことで、また大量のバイトが入ってきた。なかにはいままで国外に住んでて、英語はペラペラだけど日本語は要勉強なんてヤツもいて、ファミ通の国際化を感じる（ウソ）。

ファミコン、スーファミ、メガドラなど、各ハードには略称があるのに、ゲームボーイの略称はいまだに聞いたことがありません。そこでボクがひとつ提案します。ゲームボーイ、略してゲボ。どんなもんでしょ。
（三重県　HONだくん　15歳）

ちょっと内部的なことをバラしちゃったりすると、基本的にファミ通の誌面ではスーパーファミコンのことをスーファミと書いたり、メガドライブのことをメガドラと書くことは禁止されてるのね。ただ、ファミ通編集者といえども人の子なので、ふだんの会話ではスーファミとかメガドラなんて単語を日常茶飯事的に使ってる。そんでHONだくんが問題にしてるゲームボーイだけど、みんななんの違和感もなくゲボって呼んでるよ。全国的にゲボって呼んでる人が多いと思ってたんだけど、そうでもないのかな。
全日本略称大会(略して全略)で銀賞(略して銀)を獲得したことがある編集者(略して獲編)

『サザエさん』の最後のジャンケンで、ボクが勝ったのにサザエさんは「ウフフ」と笑います。これではなんか、勝った気がしません。　（愛知県　ドラ待ち）

うむ、そのとおりであるな。サザエさんが負けたときには、「う〜ぬ、こしゃくなこわっぱめ。いまに見ておれ！　この恨み晴らさでおくべきかぁ」と言って消えていくバージョンに代えるべきである。ファミ通読者が束になってかかれば、テレビの一番組くらい簡単に動かせるところを見せてやれっ！
なんか重大問題の解決が欠落してるように思えてならない編集者

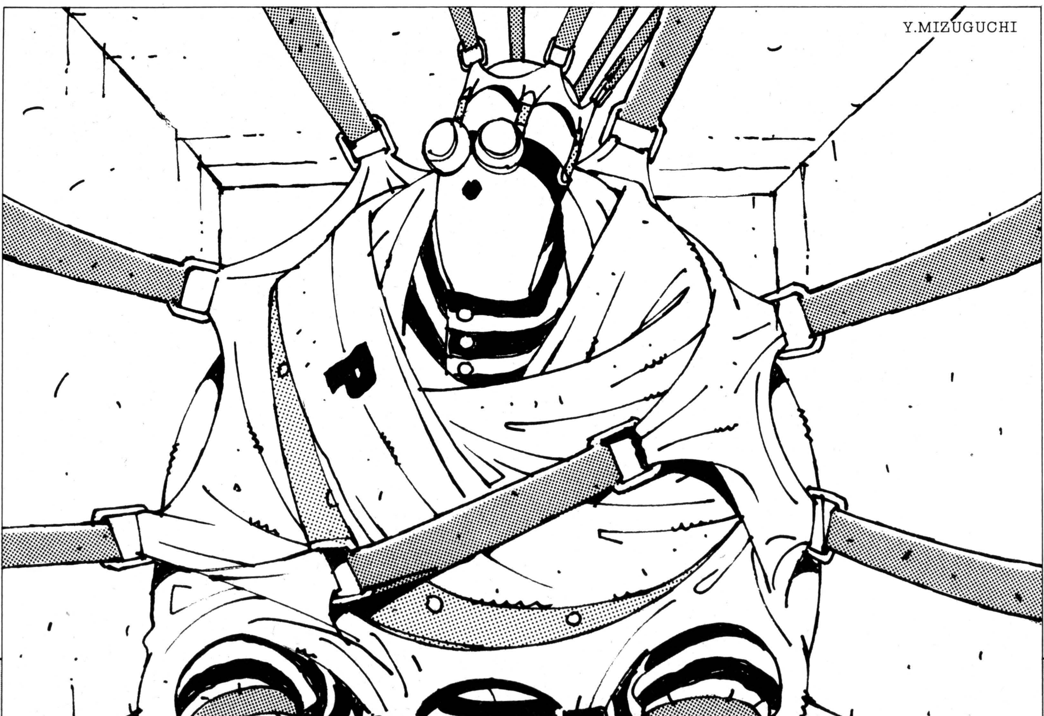
現在授業中。寝てる人、マンガを読んでる人、レポートを書いてる人、黒魔術をする人、小説を書いてる人、酔っ払ってる人、そしてはがきを書いてる自分。みんなみんな生きているんだ、でも友だちじゃない。
（静岡県　ロカール）

いかん、いかん。社会に出たら、利害関係を抜きにした友だちなんて、そうそうできるもんじゃないんだからさ。学生時代の友だちは、いつまでも大切にしたほうがいいぞ。いや、これほんと。
すっかりオヤジぎみ編集者

1月8・15日合併号のプチワラくん。オレも大阪人は嫌いだ。浪波語をしゃべるデンジャラスな兄貴に、道で3回も殴られたことがあるからだ。でも、ダウンタウンは好き。
（東京都　道頓堀2体目の死体）

1月8・15日合併号の伝言板に書いてあった大阪のことについて、オレも関西人として言いたい。プチワラは〝言葉が怖い〟と書いていた。それから、〝大阪人の3人にひとりはヤクザ〟だと思っているヤツがいるらしいが、それははっきりいって違う。〝言葉が怖い〟というのは、ガッツ、根性があるということじゃないのか。それにタクシーに乗ったときにも、「急いでる」と言うと、時速200キロくらいスピードを出してくれるぞ。大阪のロシアンと同じように、大阪をバカにするヤツは、オレも許さない。
（滋賀県　まじめな子ども　14歳）

べつに誌上で、大阪人と大阪嫌いの人との対決をするつもりはないんだけどねえ。これ以上、泥沼化すると怖いし……。とりあえずどちらとも、支援するはがきがきてますよって感じで軽く流してくださいってとこ。ただちょっと気になるのは、〝大阪人が怖い〟っていう意見に対する、大阪もしくはその周辺の人たちの弁明は、よくわからないものが多いってことね。まじめな子どもくんも、一生懸命大阪の弁明をしようとしてるのは



わかるんだけど、いかんせんなにが言いたいのかはよくわからない。まあ、とりあえず、当のロシアンから“やはり大阪は、悪い印象で見られとったんやな。反省するんで、まけたってくれな”というはがきもきてるんで、みんな仲よくしようよ。ほらっ、ハーッハッハッ。
自分で争いの種を撒いたくせに、適当にまとめようとする編集者

ボクはお風呂が嫌いです。だってお湯につかっているとき、ヒマなんだもん。みなさんはお湯につかってるとき、どうしてるの？（東京都　稲葉かげろう）

え？　もちろん歌を歌ってるけど、みんなは違うの？
アパート暮らしなので、隣の部屋から苦情がくるんじゃないかと思いつつも、やめられない編集者

職員室に呼ばれ、「なんで呼ばれたかわかるか？」と言われて、いままでやった悪事をつぎからつぎへとしゃべってしまい、最後の最後で「それだ！」と言われたことはありませんか。ボクはそのせいで、説教が2時間も伸び、さらに親まで呼ばれた。
（石川県　また載る日まで……）

学校に通ってるころ、怒られ上手を自認していたオレには、ちと理解しがたい行動だな。あんなもんは、黙ったまま神妙な顔してほかのこと考えてれば、あっという間に解放されたけどねえ。あとオレの場合、「どこの会社にも就職できねえで、しかたなく教員になったようなおっさんに、なんでこんなことまで言われなくちゃならねえんだ」と思うと、自分のふがいなさに腹が立って、悔し涙が浮かんできたんだよね。そうすると、「そんなに反省してるんなら、もういいだろう」なんて言われたり……。いま振り返ると、根拠のないことを考えてたイヤなガキだったな。
こんなこと言ってると、べつの意味で有害図書に指定されかねないなと、心配になってきた編集者

ああっ！　オッパイ教教祖の編集者M様。あなたの言うことに、間違いはごぜーませんですたい！　バストが1メートルも2メートルもあるのは、オッパイではなく乳だ。レイコのものやフミエのものも、オッパイではなく乳だ。教祖様、男の理解者としてボクを認めてくれ〜。
（京都府　Fやねん）

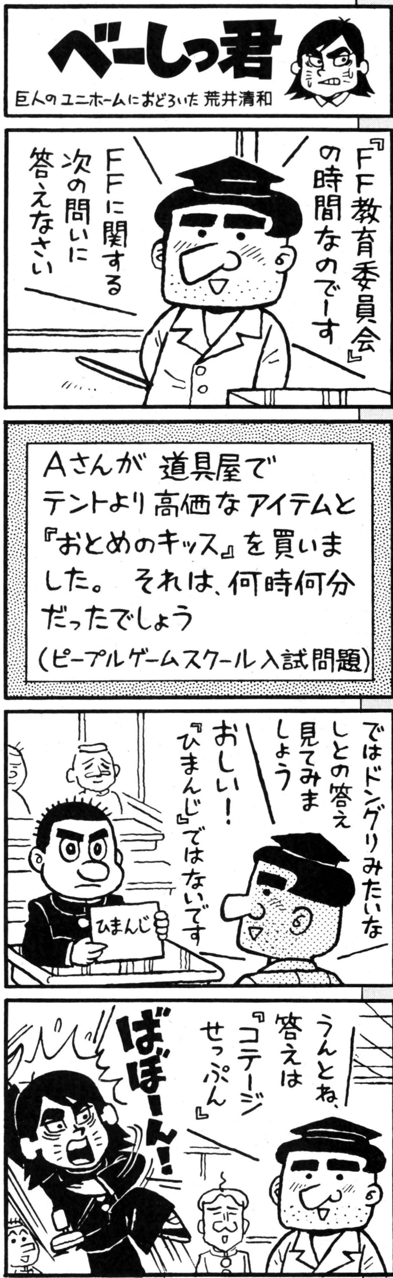
よしっ！　いまオッパイ教は門戸を大きく開いて、信者を募っているところだ。余談だが、大きく開いているのは、門戸なので発音に注意せよ。んで、前回の呼びかけによってさっそく入信を希望してきたFやねんには、特別にオッパイ教信者番号1番を分け与えるぞ。よいな。そのほか、デスラッシュ(16歳)、四釜浩二(15歳)、Mさんもっと頑張ってね(15歳)、乳首もいいかも(13歳)の入信の希望も聞き届けよう。それぞれオッパイ教信者番号2番、3番、4番、5番を分け与えるので、ありがたく賜わるように。よいな。これで5人の信者が集まったことになる。その5人がそれぞれ5人ずつの信者を勧誘し、そのまた5人がそれぞれ5人ずつ信者を勧誘し……と10回ほどくり返すと、日本国内の男性がほとんどオッパイ教の信者になる計算なのだが、ネズミ講のようで危ないからやらんでもよい。まあとにかく、オッパイ教信者の名に恥じないよう、みな精進せよ。
なんだか偉そうな態度になってきたオッパイ教教祖の編集者M

大きいオッパイが乳とはなんやあっ。私はEカップやけど、形もええってみんな言ってくれるし、オッパイには自信がある。大きくて形のいいものこそ、真のオッパイや！
（大阪府　妖鳥死麗濡　16歳）

妖鳥死麗濡ちゃんが言うこともわからないではない。ただ、ほんとのほんとに形がいいのかどうかは、厳密にいうとこの教祖様があんなことやこんなことしてみたうえで結論が出されるんだよね。だから、その、なんだ。一度あんなことやこんなことをしてみんかね。妖鳥死麗濡ちゃんのほかにも、全国で「私のオッパイは、ほんとのほんとに形がいいのかしら」とお悩みの婦女子がいたら、この教祖様がお試しのうえ結論を出さないでもないぞ。あて先は“教祖様、試してみてみてぇ”係だ。よろしくな。
教祖として信用していいものかどうか、我ながら信用できなくなってきちゃった編集者M

正月にいとこの家に遊びに行った。いとこはまだガキで、すぐ「プロレスごっこをしよう！」と言ってくる。しかたがないから遊んでやってると、ふと“金ぎんざいほー”と書かれた箱を見つけた。いとこがトイレに行ったとき、こっそり開けてみたら、画用紙が箱のサイズに切ってあり、ガキの字で“げんじゅーなけいかい”と書いてあった。笑いながら紙をどかすと、お菓子がいっぱい入っていた。
（神奈川県　幻の珍獣）

お子様は無邪気でいいねえ。かわいいねえ。お子様が一生お子様のままでいてくれたら、いますぐにでもお子様がほしいくらいなのに……。お子様は成長しちゃうと、お子様じゃなくなっちゃうからねえ。ちょっとナニ。それはそうとして、たまにはこういった、ほのぼのした話で伝言板を終えるってのもいいかもしんないでしょ。
ほのぼのな家庭作りを目指す、ほのぼの好きの編集者



人が増えたので、ひとり当たりの床面積が減りぎみ。大量の荷物を抱えてるヤツは、机の周辺だけでは収拾がつかず、ちょっとした空きスペースを見つけては荷物を運び込む。運び込まれた場所はゴミ溜めのようで、もうゴチャゴチャ。

おたよりのあて先は164ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには、1000ガバスを進呈します。

Begin to Oh! Shuji

美・人・と お習字



ファミ通町内会
FAMITSU CHONAIKAI

最近ヒゲが流行してますよね。見たんですよ、立派なヒゲをたくわえた女性を……。

2000ガバス 金のマスキー賞

吾輩アー猫である
by インドネコ!?

青森県　狂王トレボー

白抜き文字部分とダブルパンチな感じ。ヨガフェチ&語学フェチの香り高し。

1500ガバス 銀のアヌキー賞

金丸の為に金をまく
（カエルの為に鐘は鳴る）
by 佐○急便

鳥取県　怒濤の達人

政○家の汚○た部分を切る毒が混入された作品。伏せ字が多少チキン野郎。

1000ガバス マヌキーな人々



新潟県　三井田道考

スーパーで大根買い次第
（スーパー大航海時代）
by 冬こそさかりおでんだね

これを見て大根が食べたくなった人はスーパーで買うこと。

青森県　ドラグレート

SMワイフ
（FFV）
by 好きもの

スモーマニアワイフのことだな？　え？　しらじらしい？

北海道　フェルナンデ

幼児の供養
（ヨッシーのクッキー）
by おじぞう様

こいつぁ春から縁起が悪いね。やっぱり幼児の茎（以下略）。

福岡県　丸出だめ夫

堀れ古井戸重ちゃんと。
（ホリフィールドボクシング）
by 埋蔵金は、ここだ（糸井重里）

なんだか濃い。しかもボクツングだ。〝シ〟の書取り500回。

500ガバス 予選通過のみなさん

課長シヴァ耕作ね、トレンデーちゅうヤツかい。ちょっとオヤジ臭かったかね？　あ、そうそう、**ブラが尻の下**、**ご婦人パンツをクリーニング**なんてのも来てますね。若い息吹を感じます、ハイ。とくに**スーパー蒙古斑**などはいいですね。が、スーパーがついたため、ちょっと青臭かったりもします。青いと言えば、**あおげばトードし**……。学生気分チリバツってやつだね。**ルート5000**も数学の時間の思い出……あ、イヤなこと思い出しちまった。

大阪府　ロシアン
課長シヴァ耕作
by 田原ロシアン

千葉県　しゅうとナル
ブラが尻の下
（ルナーザシルバースター）

神奈川県　蓑島貴之
ご婦人パンツをクリーニング
（ゴブリンパンチをラーニング）
by におうパンツ

愛知県　ロドム
スーパー蒙古斑
（スーパー倉庫番）
by 黄色人種

熊本県　耳だれ
あおげば〜トードし〜わが身のソン〜
by ポーキーよりはまし

宮崎県　ジョルジュ外治
$\sqrt{5000}$
（龍虎の拳）
by 100メガ

GAVAS 変則ガバス制

第6回 なんでもTOP20

毎回、全応募者のなかから抽選で10名に各369ガバス。
特等席は969ガバス、2等席には各569ガバスを進呈!!

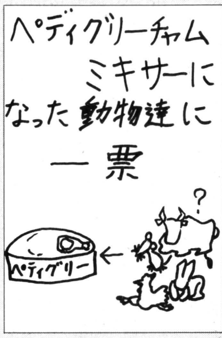
順位		得票	順位		得票
1	祝 発売一周年記念FC『ギミック！』サン電子	115	11	モチ入りおしるこ缶	9
2	温泉あんまももひきバンド	994		ソニックブーム	9
3	『がんばれオパオパくん』	48	13	中古屋で600円で売られていたロボット	7
4	細倉ゆたか（ホモ漫画家）	35		電気GROOVE	7
	浜野喬士と佐藤敦	35	15	本間真由子	6
6	西高の中村モアイ	29	16	さくらももこのオールナイトニッポン	2
7	『銀河お嬢様伝説ユナ』のユナ	23		F1ドライバー ティエリーブーツェン	2
8	宍戸留美ちゃん引退しないで	19		ハナ肇の銅像	2
9	いしだ壱成	12		エジプト	2
10	ペットハンター梅田	11	20	（以下1票）波平、小林幸子、毒キノコ、自分のはがき、ほか多数	

●総評　今回のランキングは個人票が上位を独占している。1位に輝いた、祝 発売一周年記念……も個人票のみ。だがしかーし！　こやつはワープロ使用のため、あまりすごいとは言えない。よって市中引き回しのうえ、打ち首獄門。余の者は終生遠島を申し渡す（うそ）。

●募集のアレ　はがき送ってね。終わり。あ、終わっちゃった。じゃあ、もっと細かく説明。好きなもの書いて送ってね。終わり。あ、この終わりって文字、どこかで見たような。うーん、これは業界用語でいうと"デジャヴ"ってやつだな。終わり。あ、また（ふりだしに戻る）。

今週の特等席

1票（19位）



大阪府　おやじの休けい所

●選評　猫のエサだな。あれはなかなかうまいぞ。酒のつまみにちょうどいいんだな。

2等席な人々

1票（19位）



新潟県　カボチャ

1票（19位）



宮崎県　えいこぉー

1票（19位）



神奈川県　こひっかみす

1票（19位）



三重県　みよし

1票（19位）



千葉県　たまきち

1票（19位）



宮城県　スキャナー

GAVAS 各1500ガバス

読者の4コマ



兵庫県　早坂命♡

勝手に復活させました。え～か？　え～のんか？　んか？　うひひひひひ。

●選評　麻雀だね。麻雀は漢字の勉強もできるから、3歳児にもオススメ。英才教育だ。



山口県　平原聡

トイレが好きでたまりません。トイレのなかに町があったら、どんなにステキだろう。

●選評　平原はきっと建設庁に勤めて公衆トイレの改善をしてくれるだろう。期待する。

GAVAS 各500ガバス

奇怪的回文欄

ダルシムの好む汁だ

大分県　ダルシム林崎

ロト　石井を食べた　おいしいトロ

熊本県　遊月綾美

偏見受付中

"外国人は皆アメリカ人だ"とか、"長崎の人はご飯にカステラをつけて食べる"など、キミの胸に秘めた熱い偏見をはがきにぶつけてみないか!?　採用されたキミの熱いモノにたいして、我々は500ガバスを進呈しようじゃないか。さあ、官製はがきとペンを持って、レッツ偏見！

欺瞞

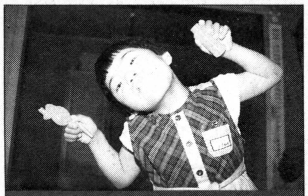
あんまりつらいときには、自分をだまして危機を脱出しよう。1ヵ月が長いと感じる人は"3週間ちょっと"と考えるようにする。ほら、なんとなく短くなったような気がするでしょ!?　さらに、"3週間ちょっと"の"ちょっと"にあたる部分を切り捨てて考えれば、3週間だけの計算になるぞ。やったぁ！　トクした感じだね。これで1ヵ月は21日に減ってしまった。え？　解決してない？

GAVAS 各1000ガバス　世紀末チルドレンの逆襲が始まる……　いま子供がヘンだ！



京都府　ジュゴン

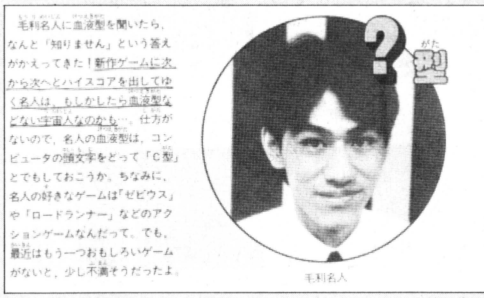
なかなかのほじっぷりですな。
●選評　一見幸せそうに見える家庭だが、崩壊はすでに始まっている……。



長崎県　結接蘭破接蘭

いまじゃツッパリも黙るオレの姉だ。
●選評　社会に抑圧された子供たちの叫びが聞こえてくる。そんな表情です。

GAVAS 800ガバス　毛利名人の奇跡の軌跡



鳥取県　うしまたにんげ

毛利名人はひょっとしてウンモ星人なのでは？　ガガーリン。
●選評　このころは業界のプリンスと呼ばれていたんだよね。でも、なぜ？

GAVAS 各888ガバス　せくちぃい？単発イラスト道場



千葉県　エスプリNo.69



愛知県　ファリス



神奈川県　桜寛吉

GAVAS 800ガバス　女の戦い つっふん



山口県　内野康二

大体大と神戸女子大の試合です。
●選評　女は顔で勝負！　でもなんだかヘンな気がするのはなぜでしょう……？

GAVAS 各800ガバス　私も町のレポーター



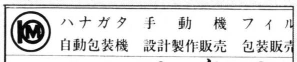
富山県　けむこっと

●選評　といわれてもな。もしダンプの運ちゃんがこの看板を見たとしても、こんな環境じゃまわり道しようがないよな。う～ん、謎くん。



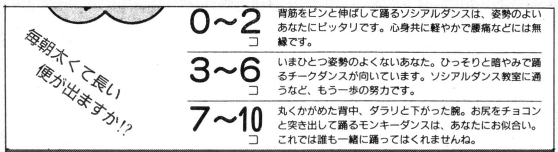
京都府　今村弘

●選評　もと巨人軍の松本選手が経営している店か？　足に自信ありそうです。



富山県　ウー・ショウイン

●選評　見かけないと思ったら、会社を経営していたのね。不渡り出しても、逃げるのは得意だから問題なし？



北海道　小畠康彦

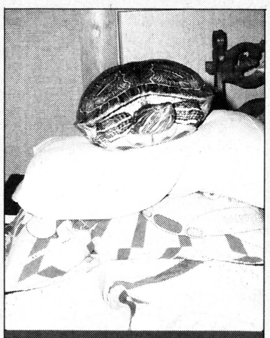
●選評　よくわかりませんが、ソシアルダンスをすると毎朝太くて長い大モノがでるようです。でも、それってハッピー？

GAVAS 1100ガバス　妖怪101匹大図鑑



山形県　後藤真寿実

GAVAS 1100ガバス　カメさん大きい



大阪府　毒路

エラそうに命令しています。
●選評　町内会レイアウター、伊藤氏はミドリガメと判定した。あんな小さいヤツがねえ。

■電車のなかで会うあなた、とっても好きです。すごく緊張していて何を言ったか、わからなかったと思いますが、告白した1週間後にあなたに会ったとき、ドキドキしてまともに顔をあげられなかった……。迷惑だってわかっていても、やっぱり好きなんです。（神奈川県　西口あゆみ）●選評　迷惑だなんてかわいいこと言うじゃん。うっしし。

世界情勢に目を向けろ



'93年。この年ファミ通は、世界にはばたこうとしています。そのための具体的な行動指針としては①ボビーを怖がらない②挨拶はハンド イン ハンド③世界に通用する珍もの育成――などがあげられています。なかでもとくに③は重要課題。パツキンのまぶしいギャルに「ナイスガイ！」と言われるのが最終目標ですね。

GAVAS 各555 ガバス

私の報告書
Watashino Houkokusyo



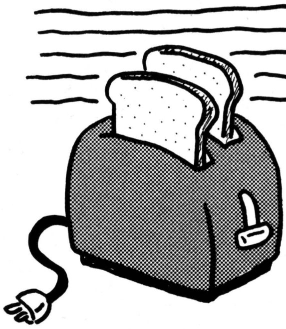
◎隣の赤ちゃん（2歳）が**拷問のしかた**という本を読んでいた。
福島県　タラちゃんの法律

◎今年も**ミスター・ポーゴと温泉旅行**に行きました。
大分県　お○む

◎**アニマル浜口**はパーフェクトにイってる。
大分県　お○む

◎『**ゴッドパニック**』教の教祖って誰なんねん？
愛知県　山王中キング

◎うん、**いいと思うよ。**
埼玉県　タック



◎**波平が若い**ときの夢を見た。
福岡県　まんちゃん

◎**ジャイアント馬場さん**にチョップをしようとしたが、つき人にとめられてしまった。
埼玉県　Gジャン戦士

◎右の者、いいかげんにしろ！　おまえにも**田舎におふくろさんがいる**んだろ？　たまには帰ってやれよ。
大阪府　犬

◎**ボビー**に首ったけ!!
東京都　いけなくなりました

◎だめくん、だめくん、ランラランラだめくん～（アルプスの少女ハイジの節で唄ってみてね）と原稿に書いたら、**没になってしまった。**ははあ、だめくん、だめくん、ランラランラだめくん～♡
東京都　青山ガゾー（本誌編集者）

◎ぼくには**アビリティがない。**
千葉県　無能の人

◎生じるを**生じる**と読んだ我がクラスのアイドルAちゃん。
宮城県　上田椿

◎みんな**正気に戻ってよ！**
大分県　らんま2

◎友だちには**ないしょだぜ！**
青森県　絶対キチャル

◎年が明ければ**何でもあり**か？
愛知県　ドラ待ち

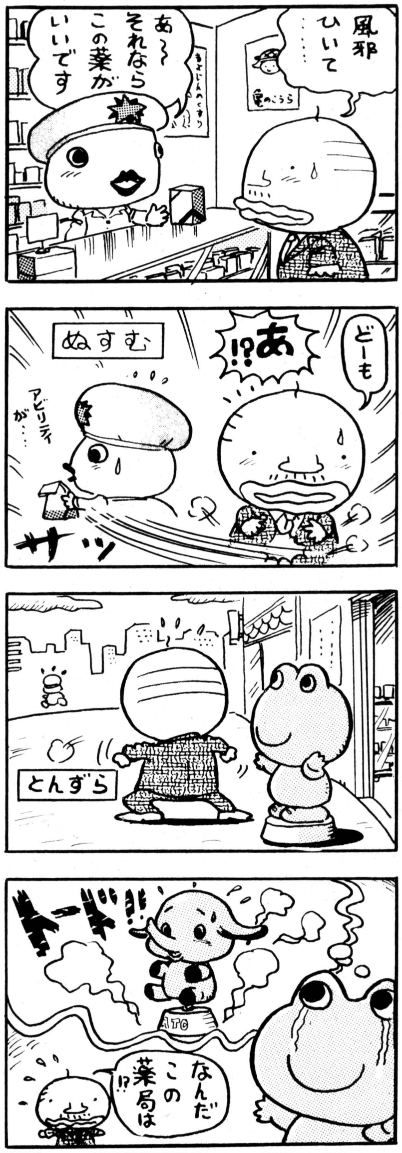
◎**人生って**何？
東京都　三国太郎太

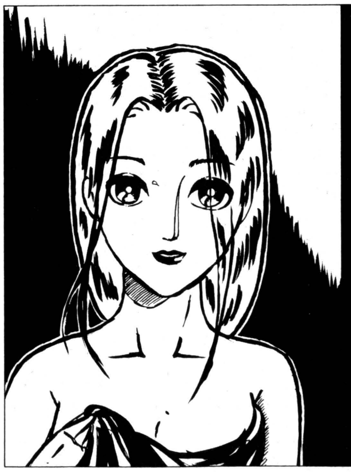
◎**近ごろ報告書が**変わりつつある。
富山県　けむこっと

◎**おとめのキス**がほしい。
千葉県　うっしゃ



りろりろ
田中ひでお





埼玉県　ペンネームがペンネーム

投稿のオキテ

↑う～ん、もう男の裸はもう見たくないよおおお。マミー、ぼくちんを助けて。
♀と、涙鼻汁だらだらで現実逃避したくなるほど、写真ネタのコーナーにはヤローの裸の投稿が多い。そんなもん送られてきても、町内会担当者はちっとも嬉しくないぞ。
◆だいたい裸になれば、笑いがとれるかというと、その答えはノーだ。なぜなら裸は刺激が強いぶん、すぐに予定調和しやすい。と、珍ポロ歴5年の青山ガゾーは言っていたぞ。さすがマスター、言葉が重いぜ。
£あと裸にかぎらず、写真ネタを投稿するときはかならず、モデル本人の承諾をとるように。無承諾だということが発覚した場合、投稿者宅に武闘派編集者1グロスを送りこむ用意があるぞ。
▼各コーナーに共通することだけど、住所は面倒でも県名から書いてね。いきなり角田市と書かれても、こっちはちっともわかんねぇーよ、斉藤昭子16歳女。反省せよ。
★ということで、ではまた来週、バハハ～イン。

あて先は
ファミ通町内会 各コーナーまで

OH! MY GOD!!

本誌2月12日号のクロスレビューで『Jリーグ チャンピオンサッカー』が、2月5日発売とありましたが、2月26日の誤りでした。お詫びして訂正いたします。



今週の運勢 2/15[月]→2/21[日]

宝くじを買うときは、生年月日から運のいい方位を割り出して買うといいぞ。

迷える子羊救済

私の友人が好きになる男性は、かならず父親がいないか亡くなられているそうです。いままでに3回も連続して同じことが重なっています。とても偶然とは思えないのですが……。友人には何か不思議な縁があるのでしょうか？　（栃木県　ゲイル3世）

人生のなかには偶然のように見えて、じつは必然的要素を持っていることがらがよくあります。手紙のように、異性運、将来の結婚などの問題で、相手の条件が似ていたり、個性的な片よりが見られることもしばしばです。その友人は寅年の八白土星、蟹座です。平成4年はとくに片親、長男の境遇に会ったでしょう。しかし、今後現われる人は両親がいる人でしょう。安心してください。彼女の将来は家業を継ぐなど、家つきの人に縁あり。今年の4月、6月は異性運が強いですよ～！

●楽あれば苦あり、苦あれば楽あり。どんな悩みでも、福田先生に相談すれば一発解決だ！

1月生まれ　あれこれ野心を抱かず、のんびりと。面倒なものは捨てることも必要。能力は週末に発輝。勉強はスローペースで。異性は高嶺の花で終わりそう。4と9、白、オレンジ色、こけし、ミニカー、火曜と土曜が吉。

2月生まれ　今週は下降ムード。流れにまかせるのがよい。何気ないひと言が不足して誤解を招く恐れあり。家庭ではおしゃべりと笑顔がツキを呼ぶ。カゼ注意。5、10、黄色、グレー、ショルダーバッグ、鈴、水曜と日曜が吉。

3月生まれ　強運でも突っ走らないこと。週なかばに障害、失言あり。ソフトムードであれば問題なし。3人組は対立の状況生じそう。テストは最後までねばろう。1と6、茶色と若草色、靴下、仁丹、月曜と土曜がよい。

4月生まれ　体より頭を使おう。書類や印鑑忘れずに。芸術的なこと、知識は吉。火難、たばこに注意。異性は目のまえにチャンスあり。思い切っていこう。5と10、黄色とグレー、ハンカチ、セーター、火曜と土曜が吉。

5月生まれ　対人関係は慎重に。意見対立、意地張りは大損。女性のアドバイスを聞くとよい。勉強は正攻法で。異性は見かけで判断しないこと。3、8、えんじ、緑、シャープペンシル、記念切手、土曜と日曜にツキあり。

6月生まれ　悩みごとがふたつあり、スッキリしないとき。目上にアドバイスを求めよう。夜のつきあいはピンチ。品行方正で。風俗の誘惑、エイズに注意。2、7、青、赤、ひょうたん型のもの、はちまき、火曜、土曜は吉。

7月生まれ　見通しは暗いがもうひと息。月並みでも努力が大切。なまけると好運が逃げ出す。紛失物、約束忘れ注意。照明を明かるくして勉強。異性は夜のデート吉。1、6、黒、青、サングラス、双眼鏡、水飲みに運がある。

8月生まれ　苦労も気力で吹き飛ばそう。週なかばに希望が沸くでしょう。友情が回復するとき。金運は財布の紐を締めていこう。異性とは仲直りのチャンス。2、7、茶、えんじ、帽子、ペンダント、火曜と日曜が吉。

9月生まれ　家庭運好調。家族愛に目覚めるとき。女性はとくに運がよい。男性は女性の知恵を借りると吉。田舎、実家から朗報あり。異性運は知人、同級生が吉。3、8、オレンジ、青、はがき差し、靴、月曜、土曜吉。

10月生まれ　マイペースで進もう。まわりの噂やつきあいを気にするな。遠方からの便りあり。勉強は自力で頑張るとき。異性はしばらく待とう。5、10、黄色、チョコレート色、タオル(サイン入り)、花の種、日曜がよい。

11月生まれ　週初めのトラブルなどに注意。しかし、週末には解決。リーダーの意見に従うのが吉。人それぞれの考えかたを理解すること。異性は年下よりも年上を。4、9、オレンジ、白、時計、映画の券、月曜と金曜吉。

12月生まれ　ひとつづつコツコツと。自己過信は禁物。友人の言葉は素直に聞こう。何ごとも基礎を固めていこう。健康面は足元注意。異性は新しい出会いより旧友を。1、6、グレー、紫、桜貝、スリッパ、火曜と木曜吉。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



筋 ライガーさん、私の悩みはプロレスラーの人を心から好きになってしまったことです。毎日その人のことを考えると、夜もろくに眠れません。かといってその人に会うため、会場に毎回行くのにはお金がかかるし……。どうしたら彼との恋がうまくいくでしょう？　それとプロレスラーのかたがたは、どんな女性が好きですか？

愛知県　プロレス少女

直 いちばんいい方法は、やはり会場に来て直接そのレスラーと話すことだな。ちょっと怖いかもしれないけど、勇気を出して声をかけてみよう。ただ試合まえの場合、レスラーは緊張しているので、ひょっとしたら応えてくれないかもしれないけどね。何回か話しかければ、きっとキミのことを覚えてくれるハズ。そうしたら、あとは好きだということを伝えればいいだけだ。いきなり手紙でキミの気持ちを伝えるという方法もあるけどね。それとプロレスラーの好みの女性は、やっぱり美人だということじゃないかな。

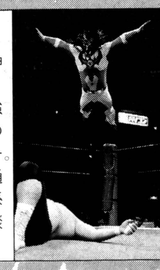
差 同時にふたり以上の異性を好きになってしまったら、どうしたらいいのでしょう？

青森県　べーしっ　14歳

築 14歳ということは、キミはまだ中学生だね。私も中学生のころは、いろいろな女の子を好きになったぞ。まあキミと同じように、同時にふたり以上の異性も好きになったこともあったな。でもそれって、まだ若いので自分の好みというのが確立されていないから、いろんな女の子に目がいっちゃうんだろうね。だからあんまり気にせず、どんどん女の子を好きになろうぜ！

レスラーの女性のタイプ？それは十人十色だな！

獣神に聞け！
キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



珍キャンディーはいらんかえ

人に歴史あり、キャンディーにも歴史はある

今回の珍シリーズは、キャンディーだ。ひと口にキャンディーといっても、なめるとあまーい飴玉から、グミ、マシュマロなど……。下のビンのように、いろんな種類があって驚いちゃうぞ。

そもそもキャンディーの語源は、ラテン語の〝CAN(砂糖)〞と〝DY(型を用いて固める〞と、アラビア語の〝QUAND〞のふたつの説がある。15世紀のコロンブスによる新大陸発見以来、砂糖の生産が盛んになり、砂糖を利用した菓子が誕生。これがキャンディーの最初だ。

キャンディーを分類するとこうなる





あまーく切ない珍キャンディーが目白押しだよーん

協力・佐久間製菓

キャンディ
生きられな

梅ぼし
カンロ………200円



ペロリン時間
9分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

赤く透きとおっていて、キレイなキャンディー。梅干しガムを少し強くしたような味がする。おじいちゃん、おばあちゃんには好まれそうだね。

直火黒飴
味覚糖………180円



ペロリン時間
30分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

大きくて丸い黒砂糖キャンディー。黒砂糖なので、ザラザラした舌ざわり。いまの流行ではないが、ベーシックな味わいで親しみやすいぞ。

Chupa Chups
森永製菓……30円



ペロリン時間
20分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

キャンディーと言ったら、白く丸いキャンディーチュッパチャプスだって人も多いはず。スイートな味わいは、いまでも人気を保ち続けているのだ。

LEM and MEL
芳屋…………180円



ペロリン時間
19分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥

かわいいパステルカラーのキャンディー。クネクネしていて、やわらかいのだ。中心部のグミはクニョクニョしていてアオムシを食べているよう。

りんごあめ
タカチホ



ペロリン時間
17分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥

包装箱がとってもユニークなりんごあめ。ザラザラしていて、甘い酸っぱいのだ。これを食べたあとは舌もまっ赤になる。注意、注意。

CL-400mg
三星食品……300円



ペロリン時間
8分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

食べた瞬間に思わず、酸っぱい〜っと叫びたくなるようなレモンキャンディー。レモン16個分のビタミンCが含まれている。

お〜い お茶
伊藤園SI…100円[込]



ペロリン時間
12分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

お茶が何よりも大好き!! という人。お待たせしました。缶入りのお茶よりは、ちょっと甘い。透明な緑色がきれいなキャンディーだ。

ジャイブコーヒーキャンディ
カバヤ食品…100円



ペロリン時間
8分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

おなじみ、ジャイブコーヒーのキャンディー版。味のほうは、本物のジャイブよりも少し甘い。チャイルド秋恵がコーヒー嫌いなため、♥は低い。

たまごみるく
ノーベル製菓…180円



ペロリン時間
22分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

ただ、ただ甘ったるいミルクセーキ味のキャンディー。あまりの甘さに、すぐ飽きてしまうかも? 新鮮な卵とミルクで作られている。

ホール アーモンド スカッチ
ホール アーモンド スカッチ



ペロリン時間
12分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥

キャンディーのなかに、アーモンドが入っている贅沢品。甘いキャンディーとアーモンドが巧く調和していて、ちょうどいい甘さなのだ。

佐渡 小判飴
新潟観光物産…600円



ペロリン時間
10分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

佐渡に行ったら小判をザクザクと掘り当てよう!! 見つからなかった人は、このべっこう飴の味をした小判飴で満足するってのは、どうですか……?

ア〜ン、なめてなめて

いちごみるく
サクマ製菓…200円



ペロリン時間
6分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥♥

昔から、どこへ行っても見かける、おなじみのキャンディー。このキャンディーにレモン6個分のビタミンCが含まれていたなんて、知ってた?

NOW and LATER
芳屋…………150円



ペロリン時間
3分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

何ともいえない刺激的な味。やわらかくて歯につくので、まるでキャラメルのようだぞ。このパッケージと味は、アメリカ人しか作れないよね!!

Herb Candy
生活の木……360円



ペロリン時間
15分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥♥

紫色やピンク色の花が入っていて、とてもおしゃれなキャンディー。ハーブというだけあって、香水を食べているようなフラフラな気分になる。

※価格のないものは、オープンプライスです。

北海道夕張メロン



味覚糖………180円

ペロリン時間
19分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥

夕張メロンのとろけるようでジューシーな果汁を、そのまま使用したキャンディー。香りもよく、本物の夕張メロンを食べている気分になれる。

温州みかん



宮川製菓……180円

ペロリン時間
10分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

温州みかんの本場、愛媛県宇和島産の果汁がダイレクトブレンド製法によって作られているキャンディー。口いっぱいに、甘ずっぱさが広がる。

ヨーグルト



佐久間製菓…200円

ペロリン時間
13分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

さっぱりしたヨーグルトの美味しさに、4種類のフルーツ果汁をプラスしてある。フルーツの味はするが、ヨーグルトの味はあまりしない。

北海道いちご



リボン………200円

ペロリン時間
9分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

北海道乳業のフレッシュなミルクをたっぷり使い甘さを抑えたソフトキャンディーに、イチゴのおいしい果肉が詰まっている。まろやか～な味。

ーなしではいの～ん♥

津軽完熟りんご飴



佐久間製菓…200円

ペロリン時間
19分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

津軽の完熟リンゴの果汁が55パーセントも詰まったキャンディー。リンゴの酸味を味わうならコレ。濃いリンゴジュースをなめているのに近い感覚だ。

キャンディーを使った4コマ珍クッキング!!



キャンディーをこのように粉々に砕いて、ケーキなどに盛り付けるだけ。それだけで、おしゃれでカラフルなケーキができてしまう。こんな感じで、キャンディーを利用した食べ物を作ってみるとよいですぞ。

ココナッツミルクソフト



カンロ………200円

ペロリン時間
6分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥

サクサクしたココナッツミルクがたっぷりと入っていて、風味豊かな味わいが楽しめる。歯ごたえがあり、なめるよりも噛んで食べるタイプ。

ピーチキャンディ



三星食品……200円

ペロリン時間
9分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

ピーチの酸味をうまく活かしたキャンディー。ノンシュガーだからあんまり甘くない。でも、1粒に50ミリグラムのビタミンCが入っててグッド。

キャンロップ



佐久間製菓…180円

ペロリン時間
13分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

イチゴ、オレンジ、リンゴ、グレープフルーツ、グレープ、ベリーの6種類のフルーツのほどよい味覚が味わえる。これが、けっこう甘いのだ。

ミルクコーヒー



三星食品……200円

ペロリン時間
7分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

見た目は、麻雀牌みたいにミルクとコーヒーが2層に分かれている。カロリーをセーブしたノンシュガータイプなのだが、死にそうなくらい甘い。

王様の紅茶



味覚糖………200円

ペロリン時間
9分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

イギリス、インド、ロシアと、3つある国の紅茶が味わえる。チャイ（インドのスパイスミルクティー）をブレンドしたキャンディーは珍しい。

●問い合わせ先　味覚糖：☎06・763・1803　高麗参業：☎0268・42・2067　三星食品：☎0792・98・2527　伊藤園ＳＩ：☎03・5371・7188　リボン：☎0568・73・4788　佐久間製菓：☎03・3982・3167　篠崎製菓：☎03・3453・1911　扇雀飴本舗：☎06・763・0912　芳屋：☎03・5814・1451　小松屋本店：☎0544・27・2555　新潟観光食品：☎025・276・2121　早川製菓：☎03・3633・5535　九州乳業：☎0975・43・4135　ノーベル製菓：☎06・751・1171　サクマ製菓：☎03・3443・5531　生活の木：☎03・3409・1781　宮川製菓：☎03・3715・2231　カバヤ食品：☎03・3639・0557　新潟観光物産：☎0259・23・4165

大占いCANDY

篠崎製菓……200円



ペロリン時間
10分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

3種類の味のキャンディーが用意されているが、開けてビックリ!! すべて赤色のキャンディーなのだ。味を当てて楽しんじゃおうってわけ。

るるる学園

扇雀飴本舗…200円



ペロリン時間
7分30秒
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

固くて丸いキャンディー。ひとつひとつの包装に、運勢が書いてあるのだ。学校へ行くまえに今日の運勢をチェック、チェック。

きえちゃうっ! キャンディ〜2

篠崎製菓……200円



ペロリン時間
3分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

キャンディーでキミのこれからの人生がわかるぞ。キャンディーをなめて、変わった色で占いができちゃうのだ。ドンドンなめて、幸運をつかめ!!

バレンタインデーにチョコレートをもらった男子諸君。3月14日のホワイトデーのお返しには、この特集を参考にするといいですぞ。

絶叫 ヒーカラばあちゃん

カンロ………200円



ペロリン時間
10分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥

カレー味のキャンディー。表面は粉っぽいぞ。味のほうはというと……? あまりの刺激的な味に驚き、吐かないように気をつけながら食べよう。

こどものどあめ

味覚糖………200円



ペロリン時間
10分15秒
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

ハチミツ入りの子供のどあめ。子供用のどあめなので、少しだけスースーする程度だ。甘味料パラチノースは歯をやさしく守ってくれるらしい。

キャンディー実験室

キャンディーを使っての実験コーナー!! キャンディーで作った食品と、オリジナルの味を比べてみたぞ。

『ジャイブ』のコーヒーを、そのままキャンディーにしたものや、様々な味のキャンディーがある。味がおなじなら、それからオリジナルとおなじ物を作ってもおなじ味になってもおかしくはない。そこでそれらを使ってもとの味に近い食品を作って実験してみた。しかも、できるだけ本格的に近い調理方法で料理したのだ。そして、できあがったキャンディー製の食品の味を比べてみたぞ。はたして、キャンディー味の食べ物は、オリジナルの食品より美味しいか!?

キャンディーを用意する



⬆今回用意したのは『ジャイブ』、『お茶』、カレー味のキャンディーの3種類だ。

砕いて準備する



⬆料理しやすいように、とにかく用意したキャンディーを粉々に砕く。

飲みものは



本格的に作った

⬅まずは『ジャイブ』。とりだしたキャンディーを、コーヒーの豆のようにコーヒーメーカーにセットする。あとは、出来上がるのを待ったのだ。
『お茶』の場合は、急須にキャンディーを入れて、お湯を注いで作ったのだ。

カレーは



ふりかけ状に

⬅カレーの場合は、手っとり早く作るために、ご飯の上に粉々にしたキャンディーをパラパラと振りかけたぞ。見た目でもわかってしまうし、食べるときにちょっとばかり歯ざわりが気になるかも知れない。でも、そこは仕方がないってことで……。

『ジャイブ』の場合

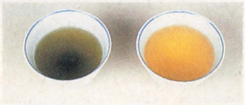


キャンディー製　オリジナル

味といい
こくといい
やっぱり
オリジナルの勝ち

キャンディーで作ったコーヒーは、味が薄くあまい。コーヒーは苦みや渋みがうまいのに、これじゃオリジナルのほうがよい。でも超アメリカンが好きな人はやってみるといいかも。

『お〜い お茶』の場合



キャンディー製　オリジナル

味といい
渋みといい
これも
オリジナルの勝ち

キャンディーで作ったお茶は、お茶に砂糖を入れたような味だ。お茶に砂糖を入れる人がいるわけもないので、やはり失敗に終わってしまった。でも、見ためはよい。

『カレー』の場合



キャンディー製　オリジナル

なにから
なにまで
とにかく
オリジナルの勝ち

カレーの場合は、最初から結果が見えていたが、やっぱりオリジナルのほうがおいしい。キャンディー製は、あまくて、超マズイ!! 論外の結果に終わってしまった。残念。

トランジェー



乾卯栄養科学

ペロリン時間
9分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

小石の形をしているが、食べてビックリ玉手箱！ 石の部分は甘～い砂糖の味がするのだ。中身はグミのようなシブ柿のような……。贈り物に最適。

力素こんぶ飴



芳本食品……300円

ペロリン時間
5分～7分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥

甘さ控え目で、徐々にこんぶ味が染み出してくるが、うまいモノではない。子供には向かないかも。歯ごたえはボンタン飴に近く、滋養強壮によい。

高麗人参飴



高麗参業……500円

ペロリン時間
13分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

小粒な固ーいキャンディー。ネーミングからしてのどによさそう。甘いには甘いんだが、薬品くさがあるのも事実。はちみつ風味がイカス。

小松屋のみそ飴



小松屋本店…200円

ペロリン時間
27分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

みそ味のまったくしないみそ飴も珍しい。全国菓子大博覧会において大臣賞を受賞しているようだが、大粒のザラザラした感じは舌に優しくない。

こんぶあめ



新潟観光食品…500円

ペロリン時間
12分30秒
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥

甘く塩っぱいソフトタイプのキャンディー。健康食品として売られており、味は？ 磯の香りを食べ始めから食べ終わりまで堪能できる。

甘栗飴



扇雀飴本舗…180円

ペロリン時間
9分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

香ばしい大麦風味というよりも、ザラザラとしたただの黒飴のような気が……。カロリーや甘さが控えめで健康的。飽きがこないことは確かだ。

麦こがし飴



カンロ………180円

ペロリン時間
11分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥

2層構造になっていて、甘さと塩っぱさがごっちゃまぜに押し寄せてくる。まさしく1粒で2度おいしいキャンディー。やっぱりヘンかも。

横丁の飴屋



佐久間製菓…180円

ペロリン時間
9分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥

黒飴、梅飴、ごましょうゆ飴と3種類の組み合わせが絶妙。ツルツルした舌ざわりに、なめ甲斐あり。包みには、回文もついてて知的センスも〇。

蜂蜜きなこ飴



早川製菓……200円

ペロリン時間
11分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥

なめてよし、噛んでよしのソフトタイプ。表面にまぶされた"きなこ"と、なかの"ハチミツ"が織りなすハーモニーがたまらん！ 常習性あり。

Macadamia Nut Chews



ハワイ製….?ドル

ペロリン時間
10分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥

甘ったる～いの極致。ずーっとなめていると細かく砕いたナッツだけになってしまうので、ほどほどなところで食べちゃいましょう。保存に注意。

とっておきの♥ラブラブプロジェクト



ゲームソフトやなにか物を借りたときに、キャンディーを添えて返してみよう。これだけで、相手から好感をもたれること間違いなし。ホンの気持ちが大切なのだ。こういったキャンディーの使いかたもいいぞ。

カボスキャンディー



九州乳業……350円

ペロリン時間
11分
チャイルド秋恵の
もらってうれぴー度
♥♥♥♥

カボスの刺すような酸っぱさは、どんな食べ物にもマッチしてしまうのだ。これはうまい！ 大分県を旅したときの土産には持ってこいだね。

次回の珍シリーズは○○○を行なうぞ

GOODS

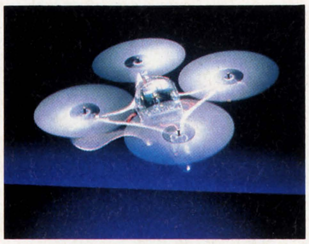
毎月もらうおこづかいはいくら。しっかりと貯金している人も多いと思うけど、財布の紐を緩めちゃいそうな誘惑が溢れているこの世の中、ついつい大金を注ぎ込んじゃうよね。あれも欲しい、これも欲しいとなったらもうおしまい。お札は水洗トイレのごとく流れていってしまうのだ。お金は貯めるのはたいへんだけど、使うのはあっという間で、ちょっぴり悲しげ。どうしてすぐに財布が軽くなっちゃうのかな。これって不思議な現象としか思えないよね。原因を探ればきっと、ムダ使いの多さに唖然としちゃうんだろうね。



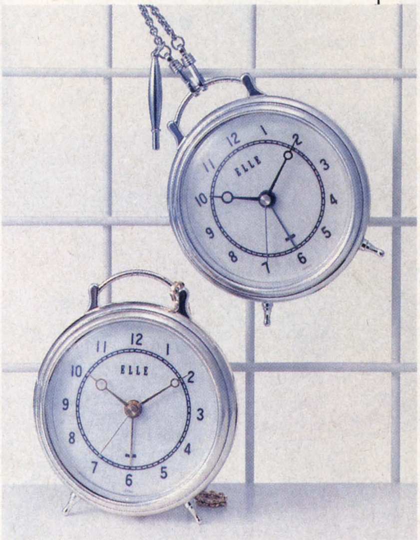
➡ヘッドホンはいまやコードレスの時代。ちょっとした動作も気にしなくていいし、音楽を聞きながら歩き回れるのだ。隙間を開けとけば、トイレだってオーケー。これが使ってみるととっても便利。気持ちよく音に浸れるんだな。わずらわしいコードとはハイさよならです。**●コードレス・ヘッドホン・システム　HP-W550S　18000円　日本ビクター　☎03・5684・9311**



⬆世界のトップブランドK・SWISSの'93シーズンスニーカーが日本上陸。カリフォルニアの青い空をモチーフにしたブルー、輝く太陽のイエロー、ロマンチックな夕陽を表わすオレンジを、5本のストライプに色鮮やかにコーディネート。作りはシンプルだけど、使い心地は満点。男女とも、3タイプずつそろっているのだ。**●CALIFORNIA・CLASSIC　12600円　ファイブライン　☎06・774・6520**



⬆この奇妙な浮遊物体は、室内で遊べる電動RC飛行円盤なのだ。最先端のセンサー技術のおかげで、操縦者の思いどおりに反応してくれる。操作に馴れればアクロバットだってできちゃうぞ。プロペラとボディーは発砲スチロール製で危険度も少ない。**●ジャイロソーサーⅡ　32000円　キーエンス　☎0726・84・0061**



➡懐中時計をモチーフにした、小型でかわいらしいテーブル・アクセサリー・クロック。テーブルの上にさりげなく置くにはもってこい。また、チェーンで壁にかけておくこともできるのだ。色はシックなシャンペンゴールドとシルバー。もちろんアラームもついている。どんなお部屋にも似合いそうだよねっ。**●〝ELLE〟ブランドクロック　各5800円　シチズン　☎03・3342・1231**



⬆このキカイは、風速が立ちどころにしてわかってしまうすぐれたシロモノ。陸上競技でタイムを計測するときや、登山、ヨット、ゴルフ、スキーなど、風が大きく影響するアウトドアスポーツに威力を発揮してくれる。**●ハンディデジタルスポーツ風速計　ウインド・メッセ　23000円　エンペックス気象計　☎03・3494・4011**

VERY GOODS

どんなラベルにも対応 タイトルブレーン

山のように積まれたビデオやカセット、散らかしっぱなしのパンフレットや資料。いつか整理しようと思いつつ、ついめんどくさくなってそのまんま。こんなことはだれにでもあるもんだよね。こんなときラベルを貼ってきれいにできれば、整理する意欲も出てくるもんだ。ラベルプリンターがあれば面倒も少なく、ササッとタイトルをプリントできちゃう。じつに重宝するアイテムだぞ。

⬇なんと128種の既製のタックラベルに対応している。さらに自動レイアウト機能や反転機能などもついているのだ。もちろんカセットインデックスもお茶の子さいさい。データーを入力するだけで、簡単にラベルプリントができちゃうのだ。**●電子タイトルプリンター　タイトルブレーン　29800円　☎0120・201594**



CD

ザ・ブルーハーツ

STICK OUT



●BMGビクター/発売中/2900円[込]

〜あれもしたい、のサントリービール、ライツのCM曲『夢』も収録したブルーハーツの新作。何かを抽象的に伝えるのではなく、激しい言葉とシンプルな曲で、まっすぐに伝える。このスタイルは、デビューしてからいままで、まったく変わってない。海外派兵を扱った曲も顔を見せている、全13曲。そして1月31日にPKOツアーが3月に終わったばかりだが、休む間もなく3月末からツアーも決行。

仲井戸麗市

DADA



3枚目のこのアルバムも、アコースティックでブルースな世界をつき進んでいる。清志郎との共作もアリの、ウレシイ1枚。

●東芝EMI/発売中/3000円[込]

THE BLANKEY JET CITY

C.B.Jim

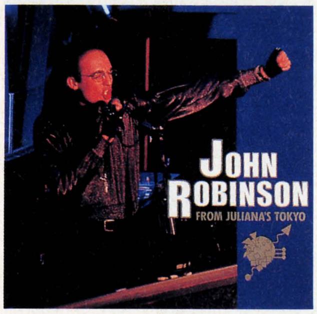


1年ぶりのサードアルバム。プロデュースに土屋昌巳を迎え、より激しい曲に、より突っ込んだ詞を乗せている。

●東芝EMI/2月24日発売/3000円[込]

ジョン・ロビンソン

テクノ・ライヴ〜ジュリアナTOKYO〜



でました。ジュリアナ東京のDJ、ジョン・ロビンソンが贈るハードコアテクノ。扇を持って聴いてみよ。

●エイベックストラックス/発売中/3000円[込]

ゲームミュージック

ベアナックルII



テレビCMでは、葉月レイナちゃんのブレイズ役が超セクシーでナイスな『ベア・ナックルII』。音楽はもちろん古代祐三だ。

●日本コロムビア/発売中/2000円[込]

ゲームミュージック

ドラゴンスレイヤー

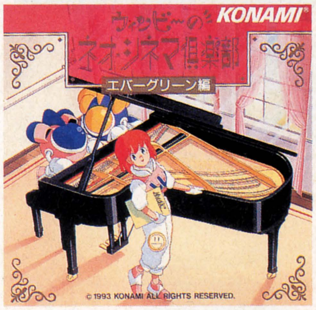


ウィンビーのアイドル化計画第1弾のディスク。コナミの代表的ゲームで綴る全10曲。曲はコナミ矩形波倶楽部が担当。

●キングレコード/発売中/3000円[込]

ゲームミュージック

ウィンビーのネオシネマ倶楽部〜エバーグリーン編〜



オリジナルとアレンジを2枚のディスクに分けて収録。オープニングからエンディングまで、29曲×2枚、一気にどうぞ。

●キングレコード/発売中/4200円[込]

BOOKS

景山忠弘

大相撲グラフティ



日本の国技"相撲"。最近の相撲人気はものすごいものがある。貴花田で火がついて、またたくまに全国民にひろがっていった。本書は、相撲を娯楽として捉え、昭和から平成における相撲に関するあらゆるものを紹介している。相撲のポスター、ブロマイド、力士を使った広告など、いまでは見られないような珍しい品々がところ狭しと載っているのだ。もっと相撲が楽しめるぞ。

●カタログハウス/1600円[込]

佐々木敦ほか

カルト・ムービーズ



ジャンルにとらわれないさまざまな映画を、こだわりと思い入れを持って語っている。

●洋泉社/1800円[込]

五島勉

1998年"裁きの救世主"



予言者エドガー・ケーシーの最終予告"オメガ・リーディング"がいま明かされる。

●青春出版社/790円[込]

いしいひさいち

コミカル・ミステリー・ツアー



内外の名作ミステリーをパロディーにした4コママンガ集。思わずニヤリです。

●東京創元社/320円[込]

VIDEO,LD



エイリアン3

『エイリアン2』から6年のときを経て、ついに『エイリアン』シリーズが完結する。MTV出身のディビット・フィンチャーを監督に迎えて、スキンヘッドで大熱演のシガニー・ウィーバーがとにかくよく動くと評判の4本足の新エイリアンと大格闘。10年もリプリー役を演じてきたシガニー・ウィーバーのアッとオドロくラストに絶対感動。

●フォックスビデオ/115分/2月26日発売 16000円　監督：ディビット・フィンチャー 出演：シガニー・ウィーバーほか。

コロンブス



『スーパーマン』シリーズを生んだアレクサンダー・サルキンド製作総指揮、『007』のジョン・グレン監督の大作。コロンブスの波乱に満ちた生涯を忠実に映画化したのだ。

●東和ビデオ/121分/2月19日発売/15800円 監督：ジョン・グレン、出演：マーロン・ブランドほか。

トップを取る麻雀



麻雀の基本ルールをおぼえているだけの諸君。このビデオを見るだけで、必ずや連戦連勝。きっと、毎回トップを取ることができてウハウハ。脱衣麻雀にも連勝街道大ばく進だっ。

●イメージファクトリー・アイエム ホルンビデオ/92分/発売中/4800円 監督：日本プロ麻雀連盟会長　灘麻太郎

1992 F1グランプリダイジェスト 日本GP車載カメラスペシャル



日本GPの模様をオンボードカメラ（車載カメラ）をメインに収録・構成したビデオ。ヴェンチェリを駆る片山右京のドライビングテクニックを盗め。コンビニだけで販売される。

●ポニーキャニオン/45分/2月19日発売 2233円　オンボードカメラ積載車：フェラーリ、ベネトン、ヴェンチェリ

ヤダモン①〜⑩



『ふしぎの海のナディア』を手掛けたスタッフが再びNHKのアニメを。ファミコン化も計画されているらしいので、この際、10本まとめて、一気に見通しちゃえ。

●徳間ジャパンコミュニケーションズ/各40分/2月25日発売/9800円　監督：原田益次、声の出演：かないみか、ほか。

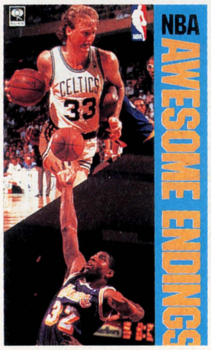
TBSラジオ お笑いシャンテライブ VOL.1〜VOL.3



TBSテレビの深夜番組からデビューした、新進気鋭の若手お笑い軍団のギャグが満載だ。3本それぞれに個性とネタの異なる芸人がバクバクと出演する。彼らは今が旬なのです。

●SHV松竹ホームビデオ/2月21日発売/各6000円　出演：まじかるず、バカルディ、キャイーン、浅草キッド、ほか。

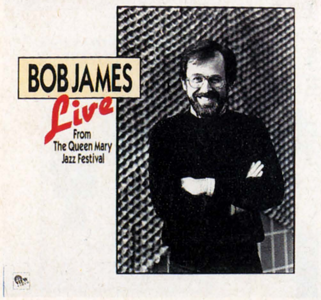
NBA AWESOME ENDINGS



マイケル・ジョーダンが撃つッ！　ラリー・バードが走るッ！　NBA史上に残る感動の大逆転劇を集めた、ベスト・オブ・NBA。試合はゲタを履くまでわからんのである。

●ソニーレコード/48分/発売中/3689円 出演：マイケル・ジョーダン、ラリー・バード、マジック・ジョンソンほか。

ライブ・フロム・ザ・クィーン・メリー・ジャズ・フェスティバル/ボブ・ジェームス



'85年、ザ・クィーン・メリー・ジャズ・フェスティバルにて収録されたキーボード奏者ボブ・ジェームスの感動ライブ。

●メディアリング/56分/発売中/デジタルオーディオ/CLV/4660円

日本GP特別版 ホンダ・ラスト・ラン



今年からはインディーに参戦することが決まった、ホンダの'92年の日本GPを今宮純と中嶋悟が熱烈解説。涙してみれ。

●パイオニアLDC/145分/デジタルオーディオ/CLV/2月25日発売/9515円

月光仮面 パラダイ王国の秘宝篇



サタンの爪を倒すために立ち上がった正義の使者・月光仮面。モノクロ時代のオリジナル版がLDセットで蘇るのだ。

●日本ソフトシステム/525分/発売中/デジタルオーディオ/CLV/34951円/6枚組

Cat's Fantasy



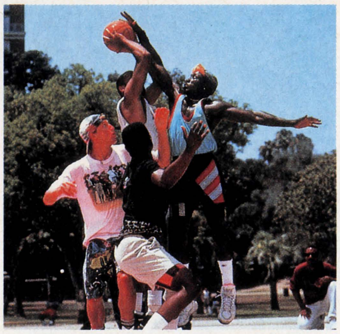
オルゴールの音色とともに、たくさんの猫チャンの動きをたっぷり収録したLD。マンションでも猫を飼ってる気になるね。

●日本コロムビア/40分/デジタルオーディオ/CLV/2月21日発売/4660円

Writer 渡辺麻紀

ハード・プレイ

監督／ロン・シェルトン
出演／ウェズリー・スナイプス
ウディ・ハレルソン



ちょっと珍しいスポーツ・コメディーをご紹介しよう。『ハード・プレイ』である。ま、この邦題からはよー わからんが、バスケットボール映画なんである。それもプロや学生のバスケじゃなく、賭バスケ。いうならばバスケのハスラーみたいなヤツらが主人公なのだ。

主人公はふたり。黒人と白人のバスケ・ハスラー。このふたりがチームを組んで街を流し、バスケで金儲けをするのだ。黒人＆白人コンビなんて、人種の壁みたいのも出てくるが、それはあくまでさりげない。基本はヤルかヤラれるか。これしかないのだ。チームを組んだからといって安心してはいられない。お金のためなら平気で相棒をハメるし、ケンカもする。終始罵り合い、汚い言葉も目白押しとくる。それでも気持ちイイのは、笑いがふんだんにあり、第一ふたりのあいだにバスケ大好きという共通点があるからだ。

監督・脚本は〝世界中でもっとも過小評価されている脚本家〟といわれたロン・シェルトン。自らもバスケの選手だった経験を活かしてか、バスケットの試合の映像は、吹き替えなしのホンモノ。こりゃスゴイよ。動きは機敏だし、ジャンプする姿は優雅。ほんと、かっこいいんだから！



4月上旬公開／20世紀ＦＯＸ配給

魚のスープ

監督／フィオレッラ・インファシェッリ
出演／フィリップ・ノワレ
マーシャ・メリル

なんだかおいしそうなタイトルではありますが、これは登場する、まるでごった煮のような家族を指している。

舞台は'50年代のイタリア。ロジャー・コーマンみたいなＢ級映画製作者を父に持つ娘が、その奇妙なごった煮家族のなかで成長するという物語だ。父と母は内縁関係で、３人の兄や姉はすべてそれぞれの連れ子。自分だけがふたりの子供なんだけど、戸籍上は父方の祖父の子供になっていて、そうなると父は兄妹!?

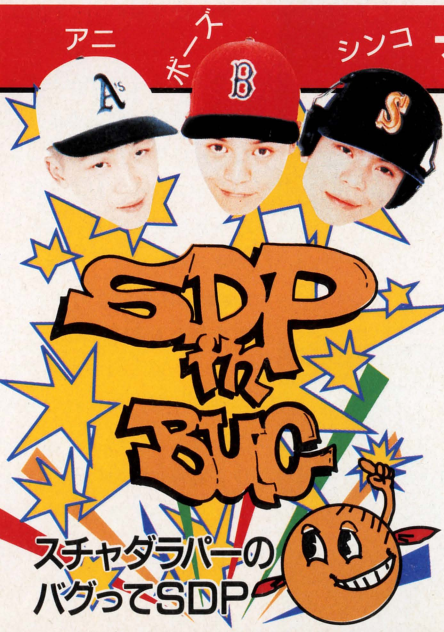
と、わけのわからん家族関係のなかで、思春期の娘は悩んだりする。でも、根底にあるのは父への思慕と尊敬。それがたまに屈折して事件が起きてしまうのは、どんな家族でもおなじ。だから、ついついニヤニヤしたりしてしまうのだ。でも、いちばんニヤニヤしたのは、金儲け主義に徹したおやじの映画作り。ジョン・ウェインの映画を４本配給し、編集し直して５本にした、なんていうエピソードも出てくる。実在した人物だけに、これには大笑い！

２月11日公開／ヘラルド・エース配給





かわいさだけじゃダメ!　マヌケな2等身キャラの巻



ボーズでーす。今回は、ファミコンの絵、グラフィックですな。これについて考えてみようと思います。グラフィック全体に触れるのはスペース的に無理なので、まずはキャラクターですか、これを考えてみようと思います。

有名なキャラを思い浮かべてみてください。〝マリオ〟、〝ミッキー〟、〝ソニック〟、みんな丸っこくってかわいい連中ばっかりですよね。これが間違いの始まりだったんだな。丸っこければなんでもカワユクなるとでも思ったかーっ!! 懐しのキャラを２等身で蘇らせるのは、もうやめてくれぇー!! いや待て!? ＳＤなんとかっていうのは、あれはあれで『武者』シリーズとかを生み出しているワケだから……百歩譲って許すとしよう。しかし『ＦＦ』のキャラはなんだ!? 敵があんなにリアルでおっかない感じなのに、自分がなんかマヌケな２等身でさあ。誰がそういう流れを作った!? アクションゲームとかで便宜上２等身になっている場合はしょうがないとしても、もうちょっとやりようがあると思うけどなぁ。だいたいアメリカ版の『ドラクエ』や『ファミスタ』でキャラの背が高くなってるっていうのもバカにした話だ。日米両ユーザーをね。

あと、ゲーム業界全体で目につく、カワユイギャルの絵があるでしょ。あれを総称して〝アニメ絵〟とか言ってたんだけど、今度から〝ロリコン絵〟と呼ぶことにナムコの王(バイト)が決めた。

それいけ! アイドリスト3

iDOLiST
final word on idol

会場が幻想空間になったら、それはいいコンサートって言っていいと思う。

今週のコレ



純情路線の茜ちゃんの新曲は、やっぱりほのぼの純情的な曲。茜ちゃん自身が活かされてる感じ。ドラマ『いちご白書』のチェックも怠りなきよう。

◆

南の国から来た手紙
小田茜
●コロムビア　1000円
NOW ON SALE

'92.12.25〜'93.1.7 ribbon

かわいい3人のサンタさんが
21曲の歌と笑顔のプレゼント

COCO

KANA







⬅ribbonって、何をやってもキマっちゃうんだよなあ。





⬆重大発表として、3月にお芝居に挑戦するとの発表も。一瞬ヒヤヒヤもの。

ひとりものにはとっても寂しい12月25日、クリスマス。でも、'92年もribbonちゃんがそんなお寂し人間の心を温めてくれたのだ。

オープニング1曲目は、'91年のクリスマスコンサートでラストを飾った名曲、『夢見るように逢えるなら』。さすがribbonちゃん、やることがニクイ。MCでは、ちょおとまえに3人でやったというクリスマスパーティーの話をご披露。「勝手にふたりがうちに押しかけてきたんですよ。しかもおみやげは、コンビニのおにぎりと水ギョーザ」(ひろ)。ちなみに持ち寄ったプレゼントは、「フィーリンシュコーワ」(あみ)、「便せんに"メリークリスマス"って書いたアイコサトウのサイン」(あい)、「ガーナチョコの食べかけ」(ひろ)とのこと。やっぱりこの3人のパワーは強力だね。

YOKOHAMA
BUNKA
TAIIKUKAN

○月×日

今日はスタジオでの撮影。何事もなく順調に撮影は進行していたんだけど、突然の来客。別のスタジオで撮影をしていた萩原聖人さんが、わざわざあいさつしにきてくれたの。リハーサル中だったけど、ちょっと時間を作ってごあいさつ。そのあとすぐに撮影に入ったんだけど、これがうまくいかなくて。萩原さんに見られている思うと、緊張してしまって3回も連続してNG。萩原さんとは、初めてのレギュラー番組、去年放送された『伊豆の踊り子』でもいっしょで、共演した回数がいちばん多くて……。私って、自分のことよく知っている人に見られるのって苦手なのかも……。今度は私が萩原さんのところにあいさつに行って、じっくり見てこようかな。





⬆春のツアーも決定。3月23日仙台市民会館からスタート。全国15ヵ所で開催される。

今年もまた、春がCoCoからやってきたのだ。

ribbonが'92年のシメなら、こちらCoCoは'93年の幕開けとなるコンサートを行なったのだ。

オープニングでファンをびっくりさせたのが、メンバーがシンバルやトランペットなどの楽器やリボン、ジャグラーといった道具を使っての芸(?)。さらに中盤には、〝もしもCoCoが○○だったら〟という企画ものを披露してくれたのだ。タイトルどおり、メンバーがキャンディーズ、マドンナ、きんさんぎんさん、ピンクレディー、ド演歌歌手、ドリカム、ブルース・リー、若貴兄弟、バブルガムブラザーズ、T-バックスなどに扮装したのだ。「新しいことにチャレンジしてみました」とミッキーも言うように、いままでのCoCoのコンサートとはひと味違ったものとなったぞ。3月23日から始まる、春のツアーにも期待しちゃおう。

GAWA KENMIN HOLE





⬆ピンクレディーとドリカムがゲスト、ではないんだけど、がんばってます。

NIKKI 日記

3週連続

パリジェンヌ vol.1

小田茜

茜ちゃんのニューシングル『南の国から来た手紙』はもう聴いた? いいんですよこれが。

○月△日

去年から『いちご白書』の撮影に入ったんだけど、順調に進行中。木曜日がリハーサルで、金曜と土曜がロケ。日曜と月曜がスタジオでの撮影になっている。撮影自体は順調なんだけど、すっごーくハード。ロケになると、朝寒い7時ごろからスタート。終わりは早いけど、それでも5時くらい。スタジオになると出ずっぱりで、休みはなし。休めるといったら昼食ぐらい。撮影でいちばんの楽しみはお弁当。毎日お弁当を楽しみに仕事をしているようなもので。早くお弁当の時間にならないかなぁ。あと何シーンでお昼の時間になるんだろう。

○月□日

『いちご白書』の第一話に、私が大泣きするシーンがあったでしょ、覚えてますか? 自分ではうまくいったと思っているんだけど、どうでした? 泣く、ということで私にとっては印象的なシーンで、さらにうまくいったということもあって、より一層印象的なシーンとなりました。みなさんの感想をすぐに聞けるといいんだけどね。

●小田茜(おだあかね)
'78年11月6日栃木県生まれ
身長:163センチ　血液型:A
●現在オンエア中の『いちご白書』(ANB系)の主演を務めている小田茜ちゃん。月曜夜8時は、チャンネルを合わせて茜ちゃんをチェック!!
●レターのあて先
〒150　東京都渋谷区神宮前
4-3-15-409
オスカー　小田茜係



お楽しみのロケ弁当



はがきに3週ぶんのキーワードを書いて、ファミ通「パリジェンヌ」係まで。抽選で10人に、サインをプレゼント。

今週のキーワード
あ

Arcade Windows 3.0

アーケード
ウインドーズ3.0

DERBY



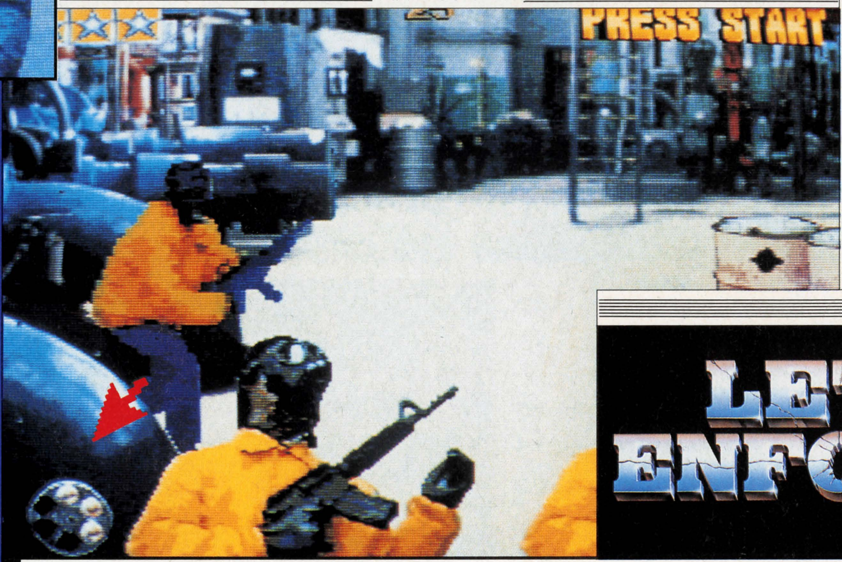
COP

久しぶりに中山競馬場に行った。通路やスタンドがヘンにきれいになっていて愕然とした。俺の知っている中山競馬場はコレじゃないっすよ。焼き大福売ってなかったしさ。

COMMENT

刑事ドラマには必ず拳銃を撃つシーンがある。パッと見るとカッコイイが、冷静に見ると片手で拳銃を乱射する女刑事が気になってイカン。もう少し拳銃の反動とか考えて欲しいよな。ドラマだからしょうがないけどね。でも、実際自分で拳銃を撃ってみたいと思っている人は少なくないだろう。そんな人にオススメするのが『リーサルエンフォーサーズ』だ。やれ。

MAIN SCREEN



TITLE



犯罪の香り漂うシティで銃を乱射しろ!!

『リーサルエンフォーサーズ』はリアルなガンシューティングだ。ジョイスティックの代わりに本物の拳銃(もちろん模造品)を握ってゲームを行なう。狙う相手は撮り込み画像の悪いヤツ。その悪人どもに向けて拳銃の引き金を引くのがアンタの役目だ。最近の常識としてふたり同時でも遊べるぞ。手に手をとり悪の撲滅に務めよ。

悪い人は撃ってもよろしい



⬅武器を持った人は悪い人だ。見かけたら即刻撃ち倒すこと。

よい人は撃っちゃダメ!

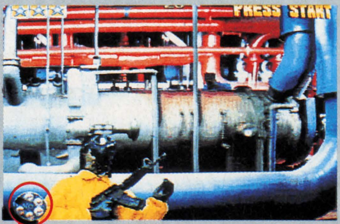


⬅悪人顔でも両手を上げたら一般人だぞ。絶対危害を加えるな。

銃の扱いかた



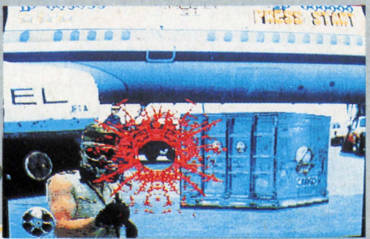
拳銃は人に向けて撃っちゃいけない。そう思っている人もいるようだが、画面に映っている人なら大丈夫。狙いを定めて撃つが超特大吉。しかし、この拳銃は弾倉に弾丸が6発しか入らない。弾丸がなくなったら装填しなければならないってワケだ。装填方法は、弾倉がカラのときに拳銃を画面の外に向けて引き金を引くだけ。こんな単純作業だけで弾倉に6発の新たな弾が装填される。ずいぶんと便利な世の中になったものだ。

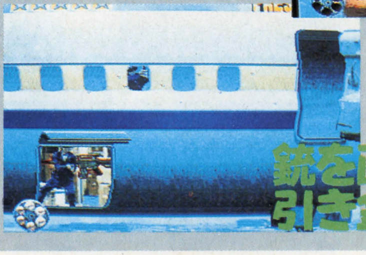


コレが弾倉だ

➡弾倉には6発までしか弾は入れられない。だから乱射して弾がなくなったら、どんなに引き金を引こうが、天に祈ろうが弾は発射されないぞ。

弾がなくなったら





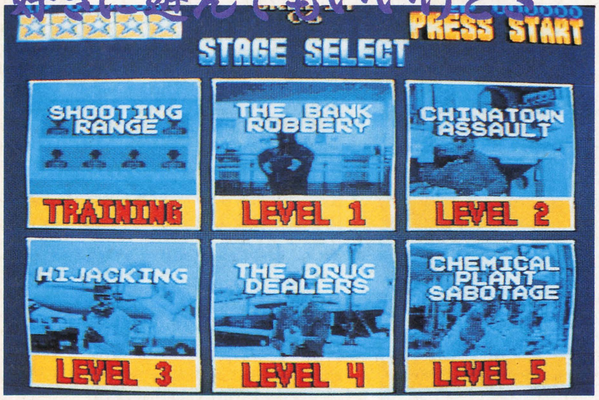
⬅拳銃を画面の外へ向けて引き金を引く。すると、一瞬にして弾倉が満タンになる。また何事もなかったように戦線復帰せよ。この繰り返しだ。

銃を画面外に向けて引き金を引け!

事件の黒幕は想像を絶するほどの巨悪だ(推定)

コインを筐体にぶち込んでスタートボタンを押せば、画面はステージセレクトモードになる。ここでステージを選ぶと、事件の概要を懇切丁寧に説明してくれるデモが流れるぞ。ここで説明された事件を解説すればステージクリアー。事件解決といっても聞き込みとか取り調べはない。ただひたすら拳銃を撃つだけ。犯人を見つけても説得や逮捕より銃撃。それが掟だ。ビビることなくしっかり構えてとっとと射殺せよ。罪の意識は一般人を撃ったときのみ覚えるべし。

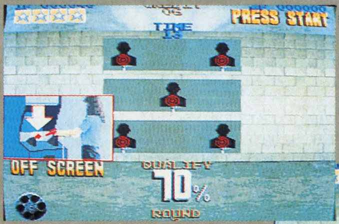
好きに遊んでもいいけどさ



⬅6つのステージにはすべてレベルが表示されている。このレベルと自分の腕をガッチンコさせて選択しよう。ここで撃ちまちがえると悲惨だぞ。

まずは トレーニングで 鍛練しましょう

トレーニングなしで遊べるヤツは選ばれた人種だ。だからふつうの人はちゃんとトレーニングモードを選んで努力すること。急がば回れ、だな。



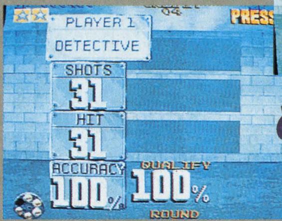
説明を読んでから

⬅トレーニングなんてのは、本来人のている前でやるもんじゃない。こっそり努力して、実戦であっと言わせるのが日本人に好まれるタイプだからね。

よく狙って撃てばよい



➡拳銃は両手で持ってもいいし、片手を腰に当てて撃ってもいい。それじゃあ風呂上がりの牛乳か。



めざすは百発百中だ!

⬅たかがトレーニングとはいえ完璧な姿を見せれば、ギャラリーもメロメロだ。うっとりとさせてスッキリしよう。

やられるまえにやっておけ

考えるまえに撃て



⬅射撃は理屈ではない。ツーといえばカー。この呼吸が重要だ。ちと違うような気もするが深く考えるな。

日本人ぽい人も



➡チャイナの文字が見えるが、コイツはどう見ても日本人が中国人に扮装してるぞ。興醒めなので抹殺すること。

⬅どこに隠れているかは不明だが、しつこいぐらいに出現する。しつこいと嫌われるがときと場合によるだろうな。

続々くるぜ



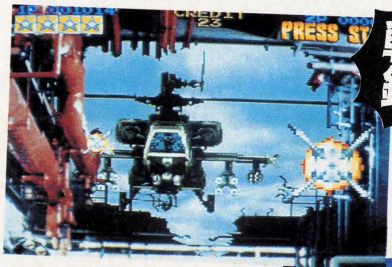
➡撃たれたら終わり。傷の浅いも深いもない。そんな世の中甘いもんじゃないみたいね。ああ、世間の風は冷たい。

やられました



皮の厚いヤツらもいるぜ

戦闘ヘリも銃一丁で応戦



⬅どう考えても手持ちの拳銃じゃ傷を与えられそうもないでも、やればなんとかなんぞ。

ちとカタめ

⬇手加減のない戦いが続く。容赦は我慢するが、御成婚もなさるってことで恩赦のほうは期待大だ。





⬆耐久性のあるヤツもいる。根気よく地道に当てていこう。いつかきっと落とせる日がくるさ。たぶんね。

容赦なさすぎるっす

COLUMN



こないだ『CBSドキュメント』かなんかで、アメリカの拳銃社会の実態だか何だかをやってたんだけど、その中で銃の訓練センターの映像があったのね。そこ、恋人に拳銃突きつけられて以来自衛のために銃を持つことにしたねーちゃんや、そこらへんのオバサンやらでいっぱいなわけ。で、試射っていうか練習射撃して、的にみごと命中して、そのねーちゃんは「死んでるわ!!」って喜々とした表情で言うわけだ。おっかねーなーと思ったね、あたしゃ。太閤秀吉の刀狩りは大正解だよ。

自衛のためだからって考えが狂ってるよな。当事者じゃないからその恐怖はわかんないけどさ。そういう意味じゃ日本はまだいい国かも。

ファミコン通信ベストセレクションは、ファミ通編集部が独自にセレクトした良質のソフトを、担当者が独自の切り口から紹介するコーナーです。



伝説のオウガバトル

スーパーファミコン	シミュレーションRPG	バックアップカートリッジ
	クエスト　3月12日発売　9600円	12メガ

ゲームのゆくえを左右するほどに重要な要素となっているのが、ユニットの編成。今週は、このことについて私の考えを披露しようと思ったりしたぞ。文:入澤貴志

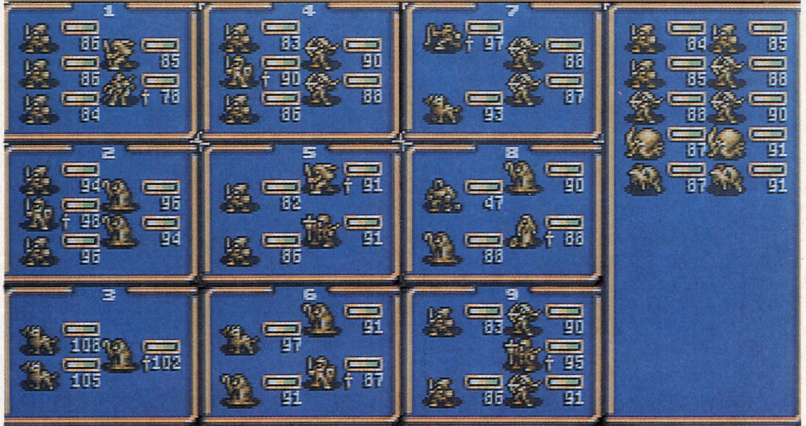
醍醐味は、ユニット編成と見つけたりっ!!

ことユニットに関しては、人それぞれだ。私は、少ないユニット数でできるだけ多くのクラスを配下にしようとする。

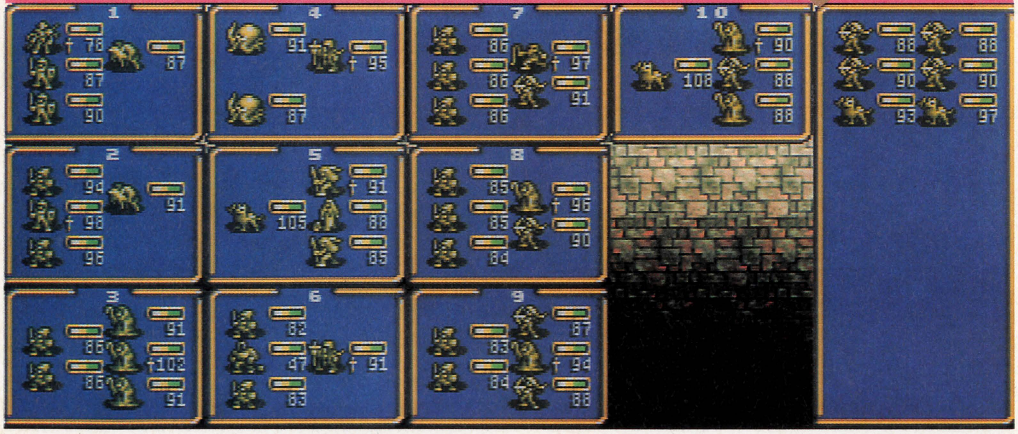
それに引き換えヤツは20も30もユニットを作るので、大切なキャラクターの居場所もわからない。

さて、ヤツとはいったい誰でしょう。

編成前（ほんの一例）



編成後（さらにほんの一例）



ユニット1 オピニオンリーダー

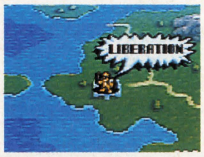
敵にもっとも狙われやすいのがコイツ。それを逆手にとったおとり戦法を実践するため、コイツには空を飛べるような工夫をしてあげるといいぞ。ま、しかし、ヤツにはこんな高度な作戦は、けっして考えつかんだろうな。



⬆先頭に立って戦うと、レベルが上がりすぎてしまう。

ユニット2 ランスロット

最初のイベントキャラ。イベントキャラ命の私にとって、ランスロットをリーダーとしたイベントキャラ軍団を作るのは、すでに使命といってもよかろう。が、ヤツがこんな思い入れを理解することは、あるまい。



⬆都市解放部隊として、非常に重宝するユニットだ。

ユニット3 ウォーレン

第2のイベントキャラ。ヘタに仏心を出してアライメントが上がると上級魔法使いになれなくなる。そこで、魔法パワーを駆使して殺しまくれるようにするのがいい。ヤツのことは知らん。



⬅ゆくゆくは、ランスロットと同じユニットに組んでやることになる。

ユニット4 オクトパス

オクトパスはユニットリーダーではないがクラスチェンジしたあとはちょっとスゴイぞ。教えてやりたいが、この記事は当然ヤツにも見られているので……ちょっとな。



➡ここだけの話だが、コイツがオクトパスの成れの果て、クラーケンだ。

ユニット5～ユニット10 その他

そのほかは、いろいろにクラスチェンジできるファイターを、実戦部隊として多めに投入しておけば序盤の戦闘は問題なくクリアーできる。ユニットとして見たときの美しさを考慮に入れるのが、通ってカンジだ。アライメントの高い部隊、逆の部隊など役割分担をはっきりさせておくのも後々うれしい結果を招いてくれる。いまさら何を言っても、ヤツには通じないと思うが。

WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers.* FAMITSU NOW PRESENTS……

DQ TIMES

NO.43 Friday, 26, February, 1993

今年の春か夏に発売されると噂されている『ドラクエⅠ・Ⅱ』。制作も順調みたいで、新たなシーンの写真を入手したぞ。今回のドラクエタイムスでは、その写真をあますところなく紹介。

『ドラクエⅠ・Ⅱ』はこうなる

ファミコン版とスーパーファミコン版を徹底比較

不定期でまたまた始まったドラクエタイムス。今回は『ドラクエⅠ・Ⅱ』の『Ⅰ』のほうの新しいシーンの写真を5点入手。さっそく、ドドーンと紹介しちゃうぞ。ファミコン版と比べてみると、グラフィックがグーンとグレードアップしているのだ。瞬きしないでじっくり比べて見よう。

今後も、『ドラクエⅠ・Ⅱ』の新たな情報をキャッチしたら、このコーナーで随時紹介していくぞ。

オープニングシーン

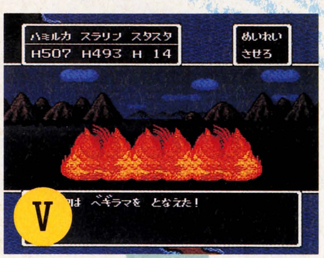


➡『ドラクエ』はこのシーンからスタートした。懐かしい場所だね。



⬅メッセージは『ドラクエV』のように、漢字入りで読みやすくなっている。

ベギラマ!!!!!!

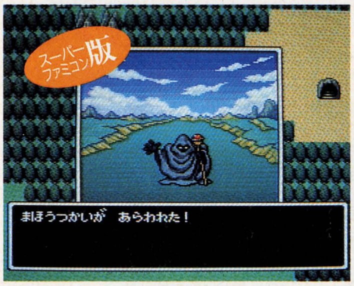


⬅『Ⅰ・Ⅱ』でもこのようにアニメーションするのだろう。

迫力満点だっ!!



戦闘シーン



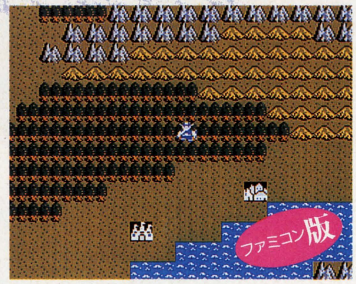
⬆戦闘シーンでもグラフィックがグレードアップ。まほうつかいもリアルに!!



⬆色数が少ないため、比べて見ると見劣りしてしまう。

フィールドシーン





⬅ラダトームの城や町、草原も森も山も海も川も、『V』のように立派になっている。さすがはスーパーファミコン版だ。

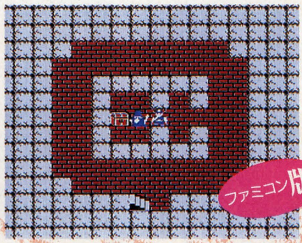
町のシーン





⬆➡ラダトームの町の宿屋で徹底比較。蟹歩きはなくなり、寝ている人までいるぞ。





⬇とあるほこらも、スーパーファミコン版になるとこうなる。見違えるほど、グレードアップしている。

ここはあのほこらのシーンか
次回の続報を待つのじゃ



スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
史上最強の興奮と感動を超リアル体感!
本物指向のシミュレート・ゲーム誕生!!
パチンコ、パチスロついに合体!これが完全無欠のストレス解消ゲームだ。
5月初旬より東名阪地区
大量TVスポット投入予定
パチンコ物語
パチスロもあるでよ!!
スーパー・グラフィック&サウンドによる超リアル体感!
大当り確率、連チャン率など、本物の設定値を限りなく忠実に再現!
21世紀の対戦型2P台「パワーストライク」、ついにベールを脱ぐ!
予価9,800円(税込)
1993年5月発売予定
発売 ケイエスエス
©ケイエスエス
お問い合わせは ㈱ケイエスエス 東京都品川区戸越1-7-1日本生命NIビル7F TEL.03-5702-5511/FAX.03-5702-5340



ASCII
月刊
アスキーコミック
強力連載陣
真・女神転生
鈴木一也／御祇島千明
ウィザードリィV
メイルストロームの彼方
竹内誠／しのざき嶺
モンスターメーカー・サガ
九月姫
遥かなる異郷
ガーディアン
市川みなみ
DAIHONYA
(ダイホンヤ)
とり・みき
プリンセス・ミネルバ
舞阪 洸／竹邑真孛
ニューボンボン
吉田戦車
スナッチャー
小林 治
聖球史伝
ベースボーラー
山中あきら
特別定価380円
2月19日発売！
(毎月19日発売)
3月号
セクシーダイナマイツ48ページ!!
銀河海賊
クレイジーキャッツ
伊藤洋行
超新人アニマ・アニムス大活躍!!
特別読み切り
めんたるダイバー
こやま基夫
ゲームより、おもしろい!!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。
株式会社アスキー



ASCII
攻略の書ぞくぞく登場！
好評発売中
女神転生外伝
ラストバイブル
公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集 定価680円
『女神転生外伝 ラストバイブル』の公式ガイドブックの登場だっ！ 各種データはもちろん、クリアーし終わったあとのお楽しみまでバッチリ載っているぞ。
真 女神転生
攻略の手引き
ファミコン通信編集部責任編集 定価1200円
マップの攻略から、登場モンスター・悪魔合成データも完璧！ 悪魔辞典は必読ものだ。
ランドストーカー
〜皇帝の財宝〜
攻略の手引き
ファミコン通信編集部責任編集 定価800円
『ランドストーカー』ファン待望の本が遂に登場！役に立つ完全攻略マップ付きだよ。
重装機兵ヴァルケン
公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集 定価880円
ゲームの攻略から設定解説、開発者インタビューまで『ヴァルケン』のすべてがわかる1冊。
ウィザードリィV
公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集 定価980円
スーパーファミコン、最新版「ウィザードリィ・V」をあますところなく解説した1冊。
ウィザードリィ外伝II
イマジネーションズガイドブック
ベニー松山監修 定価980円
CGによるオールカラーのアイテムイラスト、総天然色のモンスターたちを満載。
スーパーマリオカート
のすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集 定価650円
今、はやりの対戦プレー。バトルゲームにVSマッチレースなど、対戦モード攻略も大紹介。
スーパーマリオランド2
のすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集 定価550円
難易度はもちろん、どのアクションを使うか、ひとめでわかるマーク付きなのだ。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。

ASCII

AD	1983▸1986	1987	1988	1989
ゲーム年鑑	 **ゲーム年鑑 1983▸1986** 定価1,450円 1983年から1986年までに発売されたファミコンソフト全211本を収録。	 **ゲーム年鑑 1987** 定価1,500円 '87年に発売された、ファミコンソフト185本、PCエンジンソフト5本を収録。	 **ゲーム年鑑 1988** 定価1,500円 FC188本、PC22本、MD5本の'88年のゲームソフト全215本を一挙に掲載。	近日発売

ゲームのすべてが一目でわかる!!

好評発売中!
ファミコン通信
編集部責任編集

『ゲーム年鑑』シリーズには、ゲームを楽しむために必要なデータや秘技が、ぜいたくに収録されているぞ。ゲームマニアのキミや、遊び方がわからないというキミにも、ぜひ読んでもらいたい。ファミコン通信おすすめの必須アイテムなのだ!!

1990



ゲーム年鑑 1990(上)
定価1,600円
'90年に発売されたアクション160本、シューティング63本、アドベンチャー17本を収録。



最新刊

ゲーム年鑑 1990(下)
定価1,600円
'90年上巻以外のRPG、シミュレーション、スポーツなどのジャンル全237本を収録。

1991



ゲーム年鑑 1991(上)
定価1,500円
'91年に発売されたアクション、シューティングの280本を収録。



ゲーム年鑑 1991(下)
定価1,500円
'91年上巻以外のRPG、シミュレーションなどのジャンル全273本を収録。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社アスキー**
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。



ASCII
すべての"アレスタ機乗り(ドライバー)"へ告ぐ
最新刊
SUPER ALESTE
スーパーアレスタ
原作:久保宗雄　作画:岡崎沙実　定価580円
突如、アマゾンの奥地に出現した謎の球体。地球連合軍はアレスタをスクランブル発進させた……。あのシューティングゲームの名作『スーパーアレスタ』のコミックがテイクオフ!!
アスキーコミックス
好評発売中!
ワンダービット①
島本和彦　定価980円
ワンダービット インサイダーケン編
島本和彦　定価980円
わんだりんぐ WONDERLAND①
めるへんめーかー　定価640円
モンスターメーカー・サガ①〜②
九月姫　各定価640円
しあわせのかたち①〜③
桜玉吉　各定価980円
べーしっ君①〜③
荒井清和　各定価520円
ゲーム戦士 アニマード
永井豪とダイナミックプロ　定価780円
ルナティック LOVERS
とりうみ詳子　定価580円
Nesia!! ネシア!!
山本貴嗣　定価580円
電子妖精アバタモ☆エクボ①
こやま基夫　定価980円
墜落日誌①
寺島令子　定価780円
遥かなる異郷ガーディアン①
市川みなみ　定価580円
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。

ASCII

より速く、ゲーム・スペシャ



TURBO FILE II
ターボファイルII

ファミコン専用外部記憶装置

ターボファイル対応のソフトであれば、ROMカートリッジ内のバックアップデータとは別にデータを保存することができる。(FC版ウィザードリィシリーズ、ベストプレープロ野球シリーズ、ダービースタリオンなどが対応)

価格5,900円



TURBO FILE ADAPTER
ターボファイルアダプター

スーパーファミコン専用ターボファイル変換器

ターボファイルをスーパーファミコンで使うための変換器。ウィザードリィVでは、最大80名のキャラクタデータを保存し、さらにファミコン版(I、II、III)で育てたキャラクタをVに転生することができる。

価格2,500円



アスキースティックスーパーエルファイブ
ASCII STICK Super L5

スーパーファミコン専用コントローラー(片手操作)

連射およびスロー機能がA、B、X、Yの各ボタンに対応。RPGなどのメッセージとばしや経験値稼ぎに最適。十字キーの位置を自由に変えることができ、左右どちらの手でもプレイOK。

価格2,980円



より重厚に、リストの飛躍！



ascii Pad
アスキーパッド

スーパーファミコン専用コントローラー

A、B、X、Y、L、Rの全ボタンが、1秒あたり20発の連射を実現。その上ボタンを放すと連射し、押すと止まるオート機能も搭載。また、スローモーション機能がシューティングやアクションの難易度をやわらげる。

価格2,980円

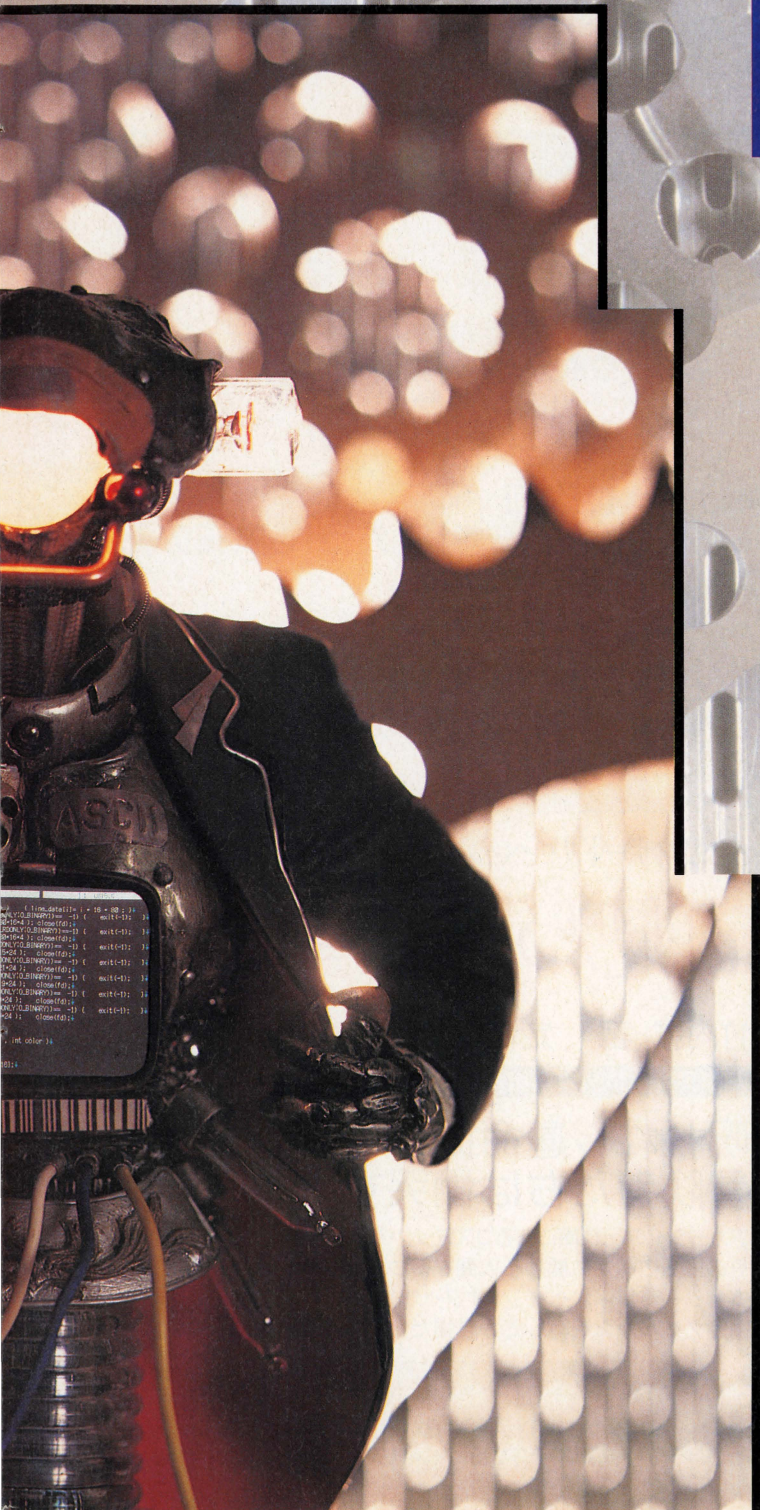


Super ASCII STICK
スーパーアスキースティック

スーパーファミコン専用ジョイスティック

すべてのボタンに連射スピード可変機能を搭載。最高30連発／秒の高速連射が可能。加えて、ボタンを押さなくても連射し押すと止まるオート機能やスローモーション機能も搭載。アーケードの臨場感が甦える。

価格6,500円



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

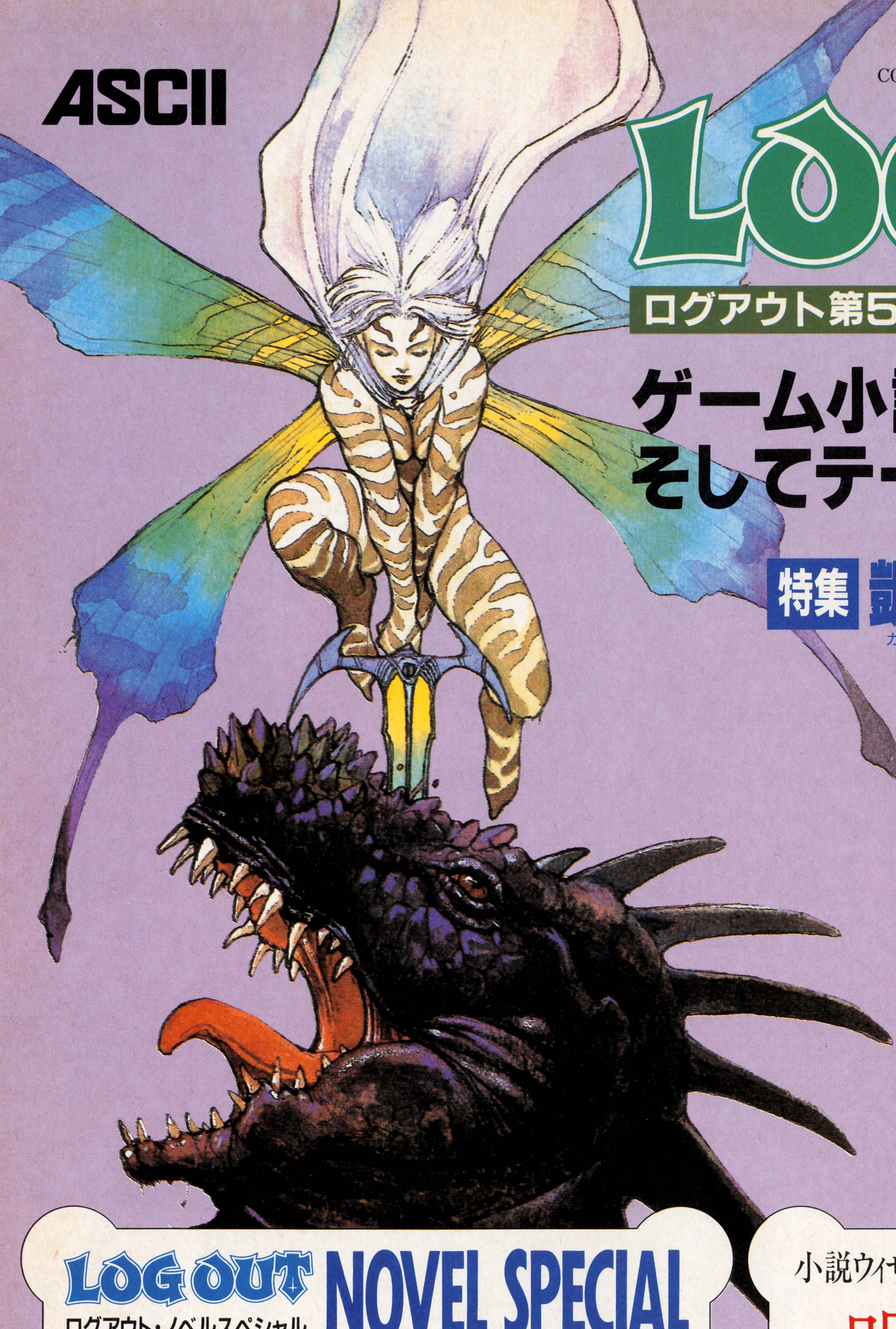
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

■ 表示価格には消費税が含まれていません。

好 評 発 売 中

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

ASCII



COMPUTER GAME NOVEL, COMIC & TRPG　アスキームック

LOG OUT

ログアウト第5号　定価780円　好評発売中!

ゲーム小説とコミック、そしてテーブルトークRPG

特集 凱羅(ガイラ)復活プロジェクト始動!

深沢美潮　エッセー連載開始!

ウィザードリィ小説の達人が贈る

ウィザードリィ異聞　リルガミン冒険奇譚

アプロス天空の章・巣と風の母

最終回

ウィザードリィ外伝I　女王の受難

夢巫女・美緒

藤島康介のどうせ見るならこんなキャラ

ゲーム小説、コミックの人気作もパワー全開だぞっ!

LOG OUT NOVEL SPECIAL

ログアウト・ノベルスペシャル

好評発売中!　定価980円　アスキームック

梶尾真治&高田明美

スカーレットスターの耀奈

大原まり子&鈴木雅久

戦争を演じた神々たち

宇宙で最高の美をめぐって

LOGOUT初登場!

深沢美潮・米田仁士

真ウィザードリィRPGノベル

呪われたボルタック

高井信&末弥純

真・女神転生

西谷史&相崎直美



小説ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

呪われし聖筆

竹内誠 著　定価1,200円

ログアウトブックス 第1弾! 好評発売中



呪われし運命に
冒険者たちは慟哭す

アカーシャの記録庫にあるコズミック・フォージ
その魔法のペンに関わる人間を待つものは大いなる災いのみ
ウィザードリィ、ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージの
完全ノベルが満を持して大登場だ!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社アスキー**

※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。

クイズ！のーてん脳天逆SAKAおとし ROUND 77

シューティングゲーム

名作と言われるものから現役バリバリのものまで、シューティングゲーム名を探せ！

問題 今回の文字消しパズルは、往年の名作シューティングゲーム編。パズル面のなかにタテ、ヨコ、ナナメに隠された、12のゲームタイトルを探すのだ。上下左右、どちらから読んでもいいし、同じ文字を何度使用してもいいのだ。そのへんはわりとファジーに。残る文字は7。それを組みあわせてできるゲームタイトルはナニ、それが問題！

ス	ア	パ	デ	ガ	ラ	ヤ	ギ
タ	ー	ビ	ン	イ	ツ	ヤ	ス
ー	ル	ス	ア	イ	ラ	ダ	グ
ソ	タ	ロ	ウ	ク	イ	ン	ラ
ル	イ	イ	シ	ビ	ソ	マ	デ
ジ	プ	ア	カ	ン	ゼ	ラ	イ
ヤ	ン	ダ	ソ	リ	ウ	サ	ウ
ー	ア	リ	ハ	ス	ー	ペ	ス

先週の答え

アビリティイシステム

ア	エ	オ	カ	シ	テ	ギ	ム
マ	ン	サ	イ	リ	タ	ン	モ
ホ	ジ	ピ	ム	ト	ユ	ユ	コ
ウ	ヤ	ユ	ツ	ラ	ク	ウ	リ
ケ	イ	ア	ウ	ス	イ	シ	ド
ン	ー	ス	リ	ツ	テ	ジ	オ
シ	リ	シ	ヨ	ウ	カ	ン	シ
バ	ー	サ	ー	カ	ー	イ	ビ

応募のきまり

寒さを吹き飛ばすにはバリバリシューティングだ、などとなんの根拠もなく考えるこのごろ。インベーダーから始まるシューティング史に、キラ星のごとく輝ける名作群を取り揃えてみたのだ。答えがわかったらハガキに書いて、2月26日号クイズ！脳天逆おとし係まで。住所、氏名、年齢、職業、電話番号は忘れずに。2月18日消印有効だ。

賞品について

RPGやシミュレーションの陰に追いやられた感じだけど、シューティングの復権を願うファンも多いはず。そんな人は願いを込めて応募してくれ。正解者のなかから抽選で、10名に5000円分の全国共通おもちゃ券をプレゼントしちゃうのだ!!

クイズ！脳天逆おとし 1月8・15日号当選者

●北海道 阿部太郎 ●富山県 金守正人 ●岩手県 鈴木真一 ●大阪府 中野登志夫 ●茨城県 武藤智子 ●広島県 田桑智和 ●千葉県 金谷崇功 ●福岡県 鳥巣友紀 ●石川県 石浦宏充 ●沖縄県 松田ゆうき

INFORMATION インフォメーション

『モンスターメーカー2』予約キャンペーン実施中！

ソフエルでは『モンスターメーカー2～ウルの秘剣』の発売に際し、予約キャンペーンを実施中だ。賞品は、A賞の"ヴィーナ姫"オリジナルフィギュア、B賞がオリジナルクリップボード、これらを先着3000名にプレゼント！ また応募者全員から抽選で、オリジナルテレカを100名に。まずは、お店でチラシをもらおう。応募ハガキを用意し、ハガキに予約したお店のハンコを押してもらう。そしてそのハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、学年（または職業）、希望の賞品をはっきり記入し、チラシについている応募券を貼るのだ。そして、〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F株式会社ソフエル「モンスターメーカー2～ウルの秘剣予約プレゼント」係まで応募しよう。2月28日の消印まで有効だ。



⬅ゲーム中の画面、主人公のヴィーナ姫である。



⬅これが100名に当たるテレカ。これもほし～！

『マグマ大使』の毛が好運を呼ぶ!!

2月21日に発売される、リメイク版アニメ『マグマ大使』の発売を記念して、手塚プロ認定証つき「アースが生んだマグマの毛」のお守りを10名の読者にプレゼント。あて先は、〒107東京都港区元赤坂1-7-13元赤坂小林ビル4F共和ピー・アール㈱「ファミ通マグマの毛」係まで。締切は2月末日までね！



➡いま、アニメで復活する『マグマ大使』。オールドファンならずとも必見。



⬅"毛"がはさまってるお守り。家内安全や学業向上などに御利益がある。



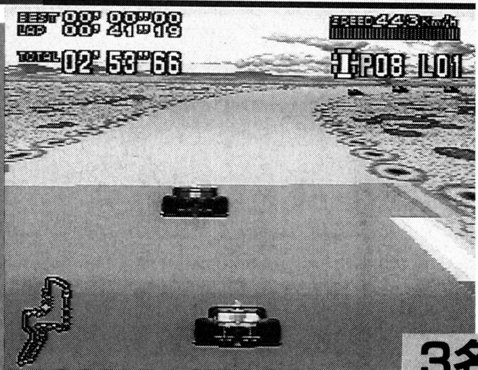
⬅手塚治虫の名作が甦える！ってことで、全6巻が2月21日から順次発売されるのだ。レンタルビデオでも、ちゃんと借りられるぞ。宿敵ゴア役は、実写版と同じ大平透なので期待大だ。

PRESENTS 読者プレゼント

2月26日号の当選者は3月19日号(3月5日発売)で発表だ!!

ゲームソフト

1 エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡(みち)

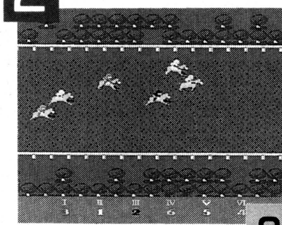


セタ　スーパーファミコン　3名

カスタムチップ搭載で、前作より速く、大きく、おもしろくなった、カーレースゲームだ。この速さは未知の体験だ！

2 カジノ・ダービー

貧乏なのに賭事大好き人間必見だ。じゃんじゃん賭けろ！



ヨネザワPR21　ファミコン　3名

3 クレスト・オブ・ウルフ

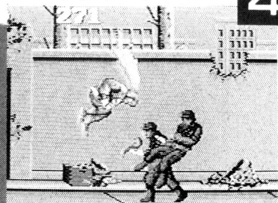
横スクロールのバキボキアクションだ。殴り蹴りの快感。



ハドソン　PCエンジン　3名

4 ニンジャウォーリアーズ

往年の人気アクションゲームがCD-ROMになった！



タイトー　メガドライブ　3名

5 バートのサバイバルキャンプ

キャンプ場から逃げ出そう！アウトドアなアクションだ。



アクレイムジャパン　ゲームボーイ　3名

テレホンカード

6 細川ふみえ

雑誌のグラビアなどに登場、メチャ忙しいふみえちゃんのテレカ。仕事や人気、ともにいま絶好調なのだ。



ホワイト加刷

5名

7 鋼鉄の騎士

アスミックのご厚意により、松本零士画のテレカを！



ホワイト加刷

3名

8 ムツゴロウ&パルス

フジテレビでお馴染みの、動物王国の主ムツゴロウ氏。



ホワイト加刷

3名

9 佐伯祐里

ちょっとアダルティーなアナタに送る、俗に言うAV女優のテレカ。未成年のキミはビデオみちゃダメだよ。

110-126551



1名

10 弁慶外伝 沙の章

スーパーファミコンで発売される『弁慶外伝沙の章』のテレカだ。イラストもファンタスティックな雰囲気ながら迫力のある、なかなかきれいなテレカだぞ。



ホワイト加刷

3名

締切 2月18日必着

応募のきまり

官製はがきに応募券を張り、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券　ハガキ購入店に走れ！

2月26日号

2/5号の当選者発表

ゲームソフト

●芹沢信雄のバーディートライ
長野県　小野田賢司
千葉県　高橋茂成
兵庫県　松田孝一

●悪魔城ドラキュラ
栃木県　小松原勇一
東京都　山崎綾子
茨城県　稲葉創一

●シムアース
埼玉県　大山　昇
長崎県　池田美代子
栃木県　家泉知将

●ザ・キックボクシング
広島県　池田良太
千葉県　芦澤　望
茨城県　坂田和教

●新日本プロレス公認闘魂三銃士
千葉県　三代川　正
徳島県　湯浅貴政
東京都　清水さつき

テレホンカード

●テッカマンブレード
東京都　佐藤勇作
大阪府　村上正博
東京都　田中啓之

●三國志
千葉県　金鳥　剛
静岡県　吉富尚子
福岡県　河内一泰

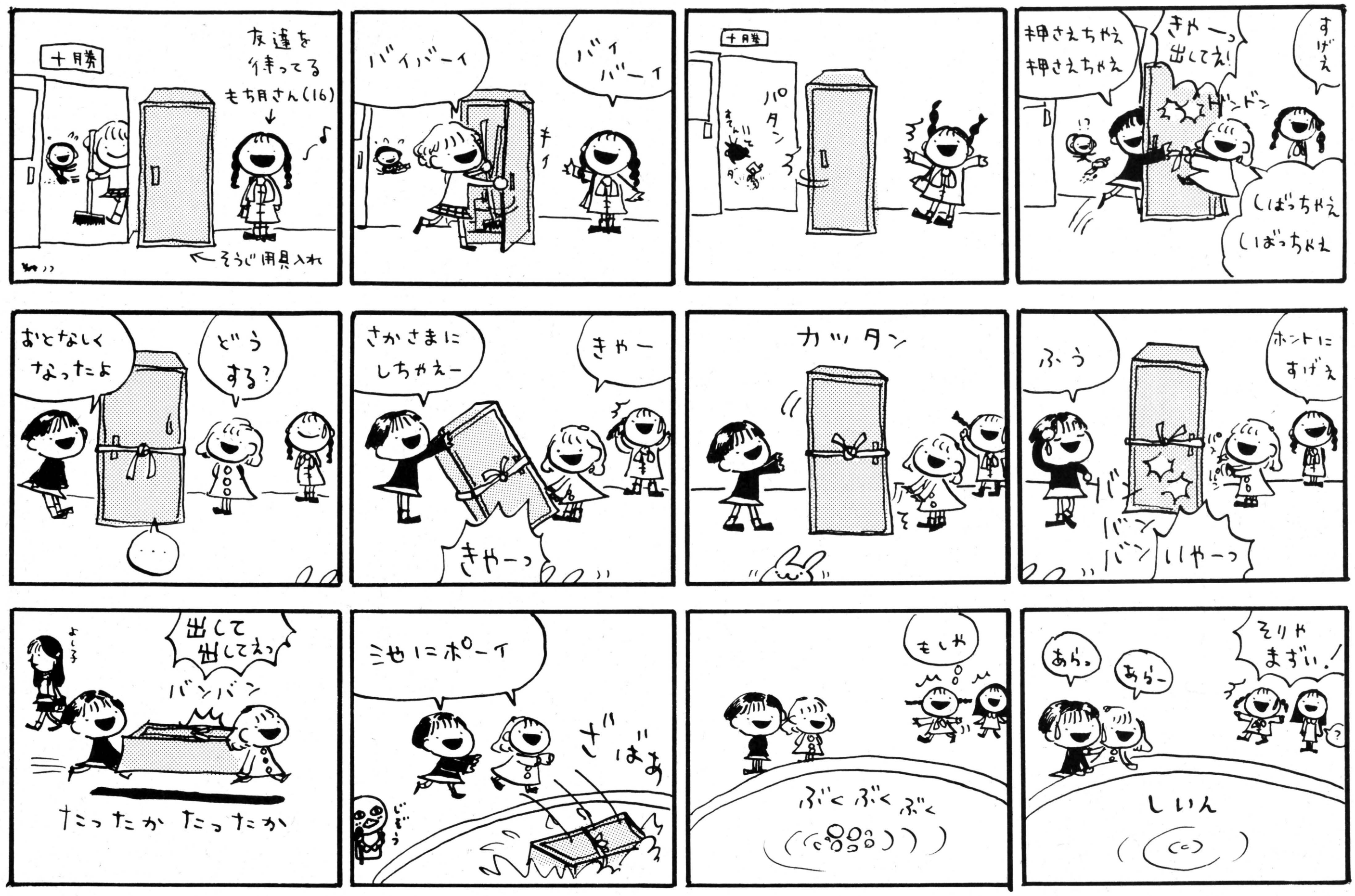
●片山右京
千葉県　岡田真琴
静岡県　望月恵理
京都府　白須一也

●機動戦士ガンダム
愛知県　田下尚子
長野県　大日向武蔵
岐阜県　伊藤弘志

●バットマン
岡山県　田中　学
兵庫県　安本篤司
高知県　浜口真夕香

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

ドラネコ シアター　餅月あんこ



ゲームとてんかんと脳外科医

1月のある日、病院の医局(医者の楽屋みたいなたまり場)に行くと、脳神経外科の先生たちが集まって、何やらゲームの話を……。若い医者が年輩のエラい先生たちに、「いまやパソコンと同じ16ビットのゲームマシンもあるんですよ」、「そのきれいさは、喫茶店で100円入れてやるやつとほぼ同じと考えてよいです」なんて説明しています。



イラスト：二木志乃

脳外科の先生って、手術も大好きだけど、新しいマシンもすごく好き。とくに、レントゲンのような"切らずに体内のきれいな画像を得る"装置には目がありません。彼らもゲームに興味を持って、「アメリカでやってるように神経の難病の機能回復訓練にでもゲームを使おう」なんて言うのかな、と期待して聞き耳を立てていました(そうなったら私が見直され、おすすめソフトを選んであげたりして給料もアップするかもしれない……というところまで考えた)。

ところが、彼らはその朝の新聞に載った、"ゲーム中のけいれん発作についてのイギリスでの実態調査"の記事を見てそんな話をしていたのでした。いつもと同じく、"ゲームって危ないぜー!"みたいな書きかたをしている新聞にも腹が立ったけど、私が意外に思ったのは、ゲームを見たことがないという脳外科医がほとんどだった、ってこと(私の病院だけかもしれないけど)。発作の専門家である脳外科医も、知らなければ「ゲームは悪い」とも「悪くない」ともコメントしようがない。厚生省でも研究班を作ってゲームが子供にどういう影響を与えるかを調べている、なんて聞くと、ゲームが実験台の上にあげられてムキムキされてるようでいやーな感じもする。でも、専門家のみなさんにまず見てもらわなければ、弁護だってしてもらえないもんね。脳外科の先生たちには、「いや、けっこうおもしろいですよ。こんど持ってきて見せましょうか」と言ってみよう、と決意だけはしてみたカヤマです。

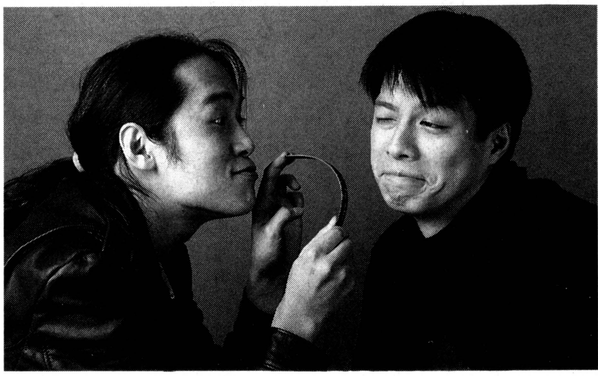
登録　商標



香山クリニック
尻に目薬 目に座薬
ファミ通薬品株式会社

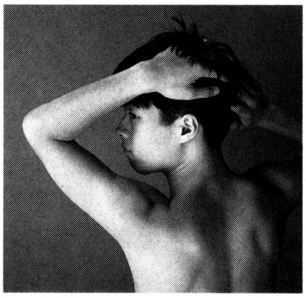
かやまりか：お正月の代わりの休みをいまごろもらい、「大阪で通天閣に上ぼるぞ」とはりきっている精神科の先生。

金華
ファミ珍楼
御商談、御会席
創業於平成四年七月二十四日


⬅ホラ、こんなに楽しい職場ですよ。青山一健全&優良企業！

スタッフ大募集だよ in 進め中川くん

酒井　おい、中川っ！
中川　はあ。
酒井　はあ、じゃないんだよっ。返事は「はい」だろっ、このやろっ。
中川　そう、そう、そうでした。
酒井　ホント、イライラすんだよな、おめーはっ。ところで、前回のアニキ募集はどうだったんだっ。来るわけねえよなっ、ウチは健全をモットーとする雑誌だからなっ。
中川　ところが、けっこう来たんですよ。本人たちのプライバシーを守るために、ここでは明らかにしませんが、業界関係者に多いんですよ、ボクのアニキは……。女の子からもファンレターが続々だし。酒井さんもお顔をお出しになり、ファンがついたでしょ？　酒井さん、本当におモテになるから。



酒井　……。あっ、こんなところにまたおめーのヌード写真がっ（左下参照）！　今回は浜村通信からおおせつかわった、スタッフ募集をやんなきゃいけないのにぃっ！ナニ考えてんだよ、こいつっ！
中川　写真は、読者サービスのつもりなんですが……。そうそうそうでした。今回は、ファミコン通信の編集者と、制作作業者（イラストの着色やゲーム画面写真を使ってのマップ制作などがおもな仕事）のスタッフ募集でしたね。
酒井　いままでって、けっこうファミ通や制作のスタッフになるのは狭き門といわれていたんだけど、今回はチョイト入りやすいという噂。業界に入りたいなら、'93年最大のチャンスかもなあ。
中川　酒井さん、右下に募集要項なぞを、さっそく用意してみました。いかがなものでしょうか？
酒井　おまえも、ファミ通にスタッフとして入って半年、ちょっとは気が効くようになったんだなあ。そう、写真添付の履歴書でしょ、それから編集希望の人は作文、制作希望の人はイラストとかいわゆる作品（ジャンルは限らず）が必要。
中川　ボクもいよいよ先輩になれるってわけですね。いやー、まいったな。かわいい後輩ほしいなあ。
酒井　実力は後輩が上なんてことが、大いにアリだなっ、こりゃ。

編集及び制作スタッフ募集要項

●募集要項と必要書類
ファミコン通信編集スタッフ及びアシスト、制作スタッフを若干名。編集希望の人は、履歴書のほか、「私がファミ通をこう変える」という題目の作文（800字程度）を同封して送付。制作スタッフ希望者は、履歴書及び過去の作品を1作以上送付する。

●応募資格
年齢、18歳以上。通勤時間1時間圏内に居住していること。

●職務内容
編集スタッフは雑誌ファミコン通信及び増刊号などの編集またはアシスタント。制作スタッフはファミコン通信、ログイン、アイコン、アスキーコミック、ログアウト及び各雑誌増刊号制作業務を行なう。

●勤務地及び勤務時間
勤務地は東京港区南青山。勤務時間は基本的に、午前11時から午後8時。

●応募方法と審査結果について
応募書類は必ず郵送すること。書類審査通過の者にだけ、面接試験実施日を通達する。

応募書類は164ページのあて先へ

イザベラ永野のおしゃれはすてきよナインティースリー

最近のゲーゼンって昔と違って健康的よね。内装がとってもおしゃれだし、女の子もたくさん遊びに来てるもんね。そのせいか、ゲーセンに来てるなかにもフッショナボウーな人がたくさん。もう、"ゲーム好きイコールおたく"っていう考えかたは古いのよ。いまに、ゲーセンのテーブル筐体のうえで、姉ちゃんたちがパンツ丸だしで踊り狂う時代がくるわ（推測）。

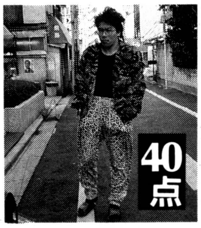
ところで、ファミ通にも妙なファッションポリシーを持ったヤツがわりといるの。そこで彼らのファッションを、エベレスト山より高いセンスの持ち主のあたくしが、勝手に批評しちゃうわ。

イザベラ永野先生
もとマヌカンという異色のライター。他ファミ通ライターと一線を画した、そのファッションセンスには定評がある……。

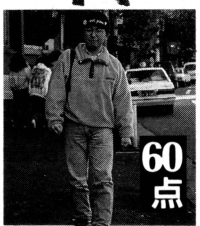




●荒沢伸二
わりとありがち。手にした紙袋がポイント。前髪は切りましょう。



●中堀優
相手を威嚇できる服装。どうせなら靴も豹柄で統一してほしかったわ。



●川村和弘
いま流行のカルキン帽子がイカス。目抜き帽にするとなお目立つね。

キミのファッションセンスもイザベラ先生に批評してもらおう
イザベラ先生がキミのファッションセンスを批評するぞ。おしゃれ'93係まで写真を送れ！　掲載者には獲得点数×10倍のガバス進呈だ。

ASCII

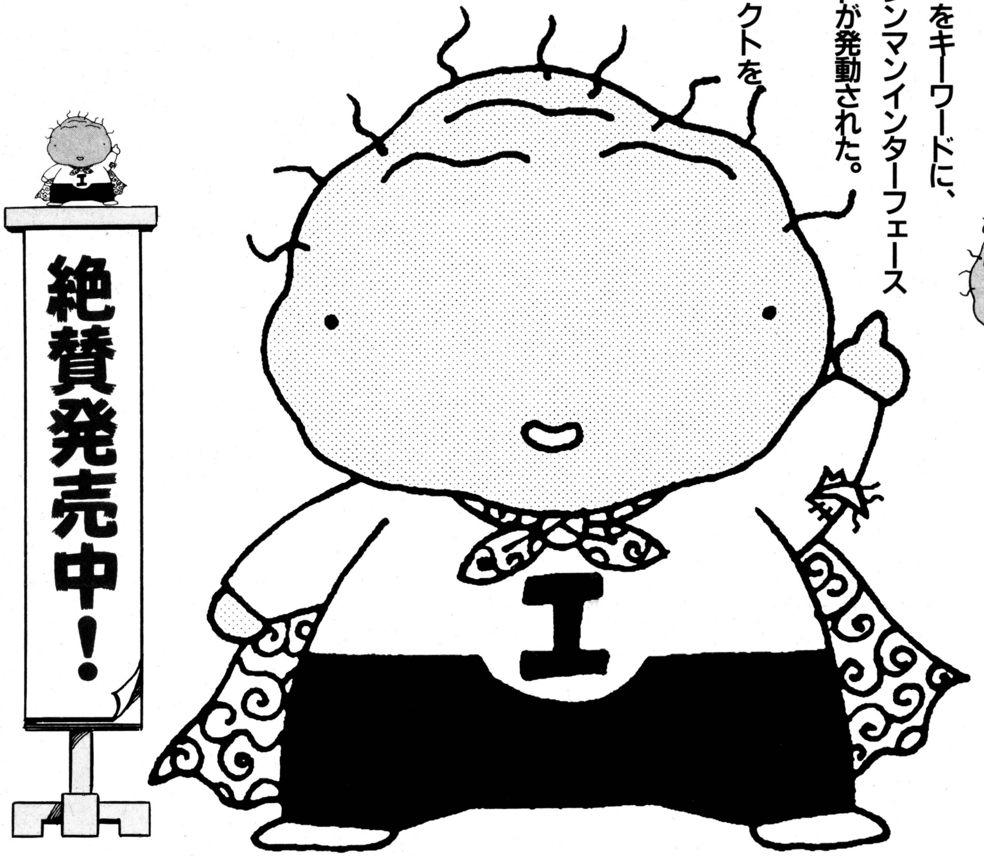
パソコンユーザーのための新しきOSをもとめて……

アイコンブックス

IMONを創る

いがらしみきお著
定価一、五〇〇円

I（いつでも）
M（もっと）
O（おもしろく）
N（ないとなぁ）をキーワードに、
人間のためのマシンマンインターフェース
構築プロジェクトが発動された。
壮大かつ壮絶な、
IMONプロジェクトを
克明に記した、
一大読物だ！





ログインブックス

オールザットウルトラ科学まんが

米田　裕著
定価1,200円

好評発売中！

全国のみなさん、おまたせ！　ログインが月刊だったころにスタートし、いまなお連載街道をひた走る『オールザットウルトラ科学』のまんがの部分が書籍になったぞ。笑って読めば科学がメキメキわかる、この一冊を、いますぐ本屋で手にするのだ！

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977　株式会社アスキー
※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

SF スーパーファミコン

2月発売のソフト

12日	プロフットボール'93＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
19日	ドラえもん～のび太と妖精の国～＜エポック社＞ 8000円/カートリッジ
19日	雀闘士銅鑼王＜パウ＞ 8900円/カートリッジ
19日	鋼鉄の騎士＜アスミック＞ 9800円/バックアップカートリッジ
19日	ウォーリーをさがせ(絵本の国の大冒険)＜トミー＞ 9500円/バックアップカートリッジ
21日	スターフォックス＜任天堂＞ 9800円[込]/カートリッジ
26日	バトルテック＜ビクター音楽産業＞ 9800円/バックアップカートリッジ
26日	シムアント＜イマジニア＞ 12800円/バックアップカートリッジ
26日	バットマンリターンズ＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
26日	リーディングカンパニー＜光栄＞ 12800円/バックアップカートリッジ
26日	NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
26日	コズモギャング ザ パズル＜ナムコ＞ 7900円/カートリッジ
26日	バートの不思議な夢の大冒険＜アクレイムジャパン＞ 8800円/カートリッジ
26日	織田信長 覇王の軍団＜エンジェル＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
26日	F-1 GRAND PRIX PART II＜ビデオシステム＞ 9800円/バックアップカートリッジ
26日	サーク＜サンソフト＞ 9600円/バックアップカートリッジ

3月発売のソフト

5日	ジョジョの奇妙な冒険＜コブラチーム＞ 9500円(予価)/カートリッジ
5日	モノポリー＜トミー＞ 9700円/バックアップカートリッジ
5日	イーハトーヴォ物語＜ヘクト＞ 9700円/バックアップカートリッジ
5日	エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡＜セタ＞ 9800円/バックアップカートリッジ
5日	デビルズコース＜ティーアンドイーソフト＞ 9800円/バックアップカートリッジ
5日	アルバート オデッセイ＜サンソフト＞ 9600円/バックアップカートリッジ
12日	EDONO牙＜マイクロワールド＞ 8900円/カートリッジ
12日	スーパーキックボクシング＜エレクトロ・ブレイン＞ 8800円/カートリッジ
12日	伝説のオウガバトル＜クエスト＞ 9600円/バックアップカートリッジ
12日	2020年スーパーベースボール＜ケイ・アミューズメントリース＞ 8900円/バックアップカートリッジ
12日	カリフォルニアゲームズ II＜ヘクト＞ 8800円/カートリッジ
12日	スーパーファミスタ2＜ナムコ＞ 7900円/カートリッジ
19日	バイオメタル＜アテナ＞ 8980円/カートリッジ
19日	ジャングルウォーズ 2＜ポニーキャニオン＞ 9500円/バックアップカートリッジ
19日	ナイジェル・マンセル F1 チャレンジ＜インフォコム＞ 8800円/カートリッジ
19日	どらぼっちゃん 超魔界大戦＜ナグザット＞ 8800円/バックアップカートリッジ
25日	スーパー蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
25日	スーパーワギャンランド2＜ナムコ＞ 8300円/カートリッジ
26日	**■ザ・心理ゲーム～悪魔のココロジー、あなたのすべてをあばきだす～＜ヴィジット＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
26日	インターナショナルテニスツアー＜マイクロワールド＞ 8900円/カートリッジ
26日	デザート・ストライク 湾岸作戦＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
26日	Pop'nツインビー＜コナミ＞ 8900円/カートリッジ
26日	ブルースブラザース＜ケムコ＞ 7800円/カートリッジ
26日	つっぱり大相撲-立身出世編＜テクモ＞ 9000円/バックアップカートリッジ
26日	ノイギーア ～海と風の鼓動～＜ウルフ・チーム＞ 9800円/バックアップカートリッジ
27日	DEAD DANCE＜ジャレコ＞ 9700円/カートリッジ
30日	三国志正史 天舞スピリッツ＜ウルフ・チーム＞ 12800円/バックアップカートリッジ
上旬	メタルマックス 2＜データイースト＞ 9500円/バックアップカートリッジ
下旬	**■スーパーダンクスター＜サミー＞ 7900円/カートリッジ**
下旬	USA ICE HOCKEY＜ジャレコ＞ 9000円/バックアップカートリッジ
下旬	怒りの要塞＜ジャレコ＞ 8700円/カートリッジ
下旬	ウルトラセブン＜バンダイ＞ 8800円(予価)/カートリッジ
下旬	スーパースラップショット＜アルトロン＞ 8500円/カートリッジ
3月	スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞ 9500円/カートリッジ
3月	パワーモンガー ～魔将の謀略～＜イマジニア＞ 12800円/バックアップカートリッジ
3月	ドラゴンボールZ 超武闘伝＜バンダイ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
3月	ザ・グレイトバトル III＜バンプレスト＞ 8700円/カートリッジ

4月発売のソフト

2日	エアーマネジメント II 航空王をめざせ＜光栄＞ 12800円/バックアップカートリッジ
3日	キャプテン翼 IV＜テクモ＞ 9700円/バックアップカートリッジ
7日	**■太閤立志伝＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ**
16日	デュアル オーブ ～聖霊珠伝説～＜アイマックス＞ 9700円/バックアップカートリッジ
23日	エルナード＜ゲームプラン・にじゅういち＞ 9600円/バックアップカートリッジ
28日	スーパーボンバーマン＜ハドソン＞ 7800円/カートリッジ
上旬	The 麻雀・闘牌伝＜ビデオシステム＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
上旬	ブレスオブファイア～竜の戦士～＜カプコン＞ 9800円/バックアップカートリッジ
中旬	アクションパチ夫＜ココナッツジャパン＞ 9500円/カートリッジ
下旬	スーパーバトルタンク＜パック・イン・ビデオ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
下旬	ファースト サムライ 魔狂人伝説＜ケムコ＞ 7800円/カートリッジ
下旬	聖剣伝説2＜スクウェア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
下旬	ラプラスの魔＜やのまん＞ 9800円/バックアップカートリッジ
4月	セプテントリオン＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ
4月	ビデオキッド＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
4月	SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 8800円(予価)/カートリッジ

5月発売のソフト

14日	**■対局囲碁ゴライアス＜ビー・ピー・エス＞ 14800円/バックアップカートリッジ**
14日	バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ＜エポック社＞ 7680円/バックアップカートリッジ
28日	**■NBAオールスターチャレンジ＜アクレイムジャパン＞ 8800円(予価)/カートリッジ**
下旬	MOTHER 2 ギーグの逆襲＜任天堂＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ
5月	デバステイター＜マイクロワールド＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
5月	シルヴァ・サーガ2＜セタ＞ 9500円/バックアップカートリッジ
5月	日本プロ麻雀連盟推薦 極(仮題)＜アテナ＞ 価格未定/カートリッジ
5月	TRIFF～大西部アニマルの秘宝～＜サイクロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
5月	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!＜ケイエスエス＞ 9800円(予価)/カートリッジ
5月	早指し 二段森田将棋＜セタ＞ 14800円/バックアップカートリッジ
5月	ファイナルファイト2＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ
5月	サッカー(仮題)＜サンソフト＞ 価格未定/カートリッジ

6月以降発売のソフト

下旬	新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢＜バリエ＞ 9800円(予価)/カートリッジ
6月	神聖紀オデッセリア＜ビック東海＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
6月	エストポリス伝記＜タイトー＞ 8900円/バックアップカートリッジ
6月	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 II＜エポック社＞ 9800円/バックアップカートリッジ
7月	**■デスブレイド＜アイマックス＞ 9700円/カートリッジ**
7月	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/カートリッジ
7月	トップレーサー2＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2＜東芝EMI＞ 8600円/カートリッジ
7月	FMW(仮題)＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/カートリッジ
7月	スーパーエアーダイバー＜アスミック＞ 8900円/カートリッジ
7月	スーパー競馬＜アイマックス＞ 9700円/カートリッジ
8月	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
9月	お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
7月～8月	ソード・ワールドSFC＜ティーアンドイーソフト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	全日本プロレス＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	キネシス＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	摩陀羅2＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	龍虎の拳＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	超幻魔大戦＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	コットン(仮題)＜データム・ポリスター＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	雲にのる＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	おさなりダンジョン＜データム・ポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ
'93年	川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ
'94年	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	■ヨッシーのクッキー＜ビー・ピー・エス＞ 7200円/カートリッジ
	竜騎兵団ダンザルブ＜ユタカ・バンダイ＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞ 価格未定/カートリッジ
	サンサーラナーガ II＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	NFLフットボール＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ
	ソード・マニアック＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ
	スーパーフルメタル＜アクレイムジャパン＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
	鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	甲子園3＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	将魔＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
	バズー! 魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	アクタリオン＜テクモ＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
	ノスフェラトゥ＜セタ＞ 価格未定/カートリッジ
	マスターオブモンスターズ(仮題)～大魔王ガイヤの誕生～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	スパークリングショット(仮題)＜任天堂＞ 8000円(予価)[込]/カートリッジ
	スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ
	ソルスティス II＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	トールキンの「指輪物語」＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ
	くにおくんのドッジボールだよ 全員集合！＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	ザ・ラストバトル＜テイチク＞ 価格未定/カートリッジ
	アミュージングドリーム＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ
	バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ
	フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ
	ドラッケン2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
	モンスターメーカー 3 (仮題)＜ソフエル＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	クラシック・ロード＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/カートリッジ
	ダライアス3(仮題)＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	ユートピア＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ファーストクィーン＜シーツゥワールド＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	コスモポリスギャリバン(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
	ドラゴンクエスト I・II＜エニックス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ダウンタウン熱血ベースボール(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	BASTARD!!＜コブラチーム＞ 価格未定/カートリッジ
	GO! GO! GOMO君(仮題)＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
	スーパー・ヴィジット＜アトラス＞ 価格未定/カートリッジ
	●ソニックウイングス＜ビデオシステム＞ 価格未定/カートリッジ

FC ファミコン

2月発売のソフト

19日	けろけろけろっぴの大冒険2 -ドーナツ池はおおさわぎ-＜キャラクターソフト＞ 5400円/カートリッジ
19日	バトルベースボール＜バンプレスト＞ 8600円/カートリッジ
26日	バイオミラクル ぼくってウパ＜コナミ＞ 3900円/カートリッジ
26日	USA ICE HOCKEY in FC＜ジャレコ＞ 6300円/カートリッジ

3月発売のソフト

5日	バブル・ボブル 2＜タイトー＞ 5900円/カートリッジ
5日	めざせ!トッププロ ～グリーンに賭ける夢～＜ジャレコ＞ 6500円/バックアップカートリッジ
12日	スターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター音楽産業＞ 7900円/カートリッジ
19日	カジノ・ダービー＜ヨネザワPR21＞ 5500円(予価)/カートリッジ
23日	星のカービィ 夢の泉の物語＜任天堂＞ 6500円[込]/カートリッジ
25日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
26日	ディジャヴ II＜ケムコ＞ 6500円/バックアップカートリッジ
26日	もえろツインビー シナモン博士を救え!＜コナミ＞ 3900円/カートリッジ
上旬	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星＜アイレム＞ 12800円(予価)/カートリッジ
下旬	ぴょこたんの大迷路＜サンソフト＞ 4980円/カートリッジ
下旬	ドッジ弾平2＜サンソフト＞ 6800円/カートリッジ
3月	ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ
3月	快傑ヤンチャ丸3＜アイレム＞ 価格未定/カートリッジ
3月～4月	データック(本体のみ)＜バンダイ＞ 価格未定/データック専用カートリッジ

4月発売のソフト

23日	くにおくんの熱血サッカーリーグ＜テクノスジャパン＞ 6500円(予価)/カートリッジ
23日	ジェットソン＜タイトー＞ 6800円/カートリッジ
23日	ダックテイルズ2＜カプコン＞ 5800円/カートリッジ
上旬	ゴリラーマン＜ヨネザワPR21＞ 6900円/カートリッジ
4月	ウルトラマン倶楽部 スポ根ファイト!!＜バンダイ＞ 2800円(予価)/データック専用カートリッジ
4月	SDガンダム GUNDAN WARS＜バンダイ＞ 2800円(予価)/データック専用カートリッジ

5月発売のソフト

5月	Jリーグ ファイティングサッカー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ
5月	グローブビート＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ

6月以降発売のソフト

6月	パチ夫くん5＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	マイティファイナルファイト＜カプコン＞ 6500円/カートリッジ
7月	アルマジロ II＜アイ・ジー・エス＞ 6900円/カートリッジ
7月	THE GOLF '93＜ジーオーワン＞ 6900円(予価)/カートリッジ
9月	少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ
'93年	マサカリ伝説金太郎アクション編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

	レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 6900円(予価)/カートリッジ
	スイッチブレード＜ケムコ＞ 6500円/カートリッジ
	RPG人生ゲーム＜タカラ＞ 7800円(予価)/カートリッジ
	スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ
	ハリキリバレー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
	ゼルダの伝説1＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ
	オーバーロード＜アルトロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	フィリックス・ザ・キャット＜ハドソン＞ 5800円/カートリッジ

PC PCエンジン

2月発売のソフト

12日	コズミックファンタジー ビジュアル集＜レーザーソフト＞ 4980円/CD-ROM
12日	コットン＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
19日	ヴァリス ビジュアル集＜レーザーソフト＞ 4980円/CD-ROM
19日	つっぱり大相撲 平成版＜ナグザット＞ 6800円/Huカード
26日	ポリス・コネクション＜レーザーソフト＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用
26日	幻蒼大陸 オーレリア＜タイトー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
26日	クレスト・オブ・ウルフ＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
26日	ホラーストーリー＜NECアベニュー＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
27日	信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 13800円/スーパーCD-ROM専用

3月発売のソフト

5日	ゼロヨンチャンプ II＜メディアリング＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
19日	CDバトル 光の勇者たち＜キングレコード＞ 6300円(予価)/スーパーCD-ROM専用
19日	ジム・パワー＜マイクロワールド＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
26日	トップをねらえ! Gunbuster Vol.2＜リバーヒルソフト＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
26日	ダンジョンエクスプローラー2＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
26日	天使の詩 II 堕天使の選択＜RIOT＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
26日	ムーンライトレディ＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	雀偵物語3 セイバーエンジェル＜アトラス＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
3月	ラプラスの魔＜ヒューマン＞ 7500円(予価)/スーパーCD-ROM専用
3月	PCココロン(仮題)＜シュールド・ウェーブ＞ 7900円/CD-ROM
3月	双截龍 II ザ リベンジ＜ナグザット＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
3月	フォーセットアムール＜ナグザット＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用
3月	レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用
3月	CAL II＜NECアベニュー＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
3月	ダウンタウン熱血物語＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	英雄三国志＜アイレム＞ 7700円(予価)/スーパーCD-ROM専用

4月発売のソフト

2日	PC原人3＜ハドソン＞ 7200円/Huカード
23日	ウインズ・オブ・サンダー＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
中旬	フィーンド ハンター＜ライトスタッフ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	GALAXY刑事GAYVAN＜インテック＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	シャーロック・ホームズの探偵講座 II＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM

5月発売のソフト

下旬	チャンピオンシップラリー＜インテック＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
5月	三國志 III＜光栄＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
5月	SWORD MASTER(仮題)＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
5月	グレイテストイレブン(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/Huカード

6月以降発売のソフト

6月～7月	1552 天下大乱＜アスク講談社＞ 8500円/スーパーCD-ROM専用
'93年	**■メタルエンジェル＜パック・イン・ビデオ＞ 7400円(予価)/スーパーCD-ROM専用**
'93年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	ラングリッサー(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	A列車で行こう III＜アートディンク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	眠れぬ夜の小さなお話(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

'93年	ホッパーキャット(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/Huカード
'93年	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	アンジェラス2 ～ホーリー・ナイト～＜アスミック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

サイレントメビウス＜角川メディア・オフィス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
21エモン～めざせホテル王～＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/Huカード
ブランダーズ＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
太閤記＜アスク講談社＞ 8500円/CD-ROM
50th＜テイチク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 7600円/スーパーCD-ROM両対応
ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
モンスターメーカー 闇の竜騎士＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ヘルファイアー＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
イースIV＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
RPC原人＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
パワーテニス＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
インペリアル・フォース＜システムソフト＞ 価格未定/CD-ROM
風の伝説 ザナドゥ＜日本ファルコム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
芸者ウォリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
FRAY -Xak外伝-(仮題)＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
JP LEAGUE＜クリーム＞ 価格未定/Huカード
BLACK HOLE ASSAULT＜マイクロネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
コズミックファンタジー4 銀河少年伝説＜レーザーソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
卒業-グラデュエーション-＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ドラゴンナイトIII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
マジクール＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
天外魔境 風雲カブキ伝＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ミスティック フォーミュラー＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
伊賀忍伝 凱王(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/Huカード
アルシャーク＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ルイン＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
トラベラーズ!～伝説をぶっとばせ～＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ウィザードリィI・II＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ウィザードリィIII＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

2月発売のソフト

12日	F 22 インターセプター＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
19日	邪神ドラクソス＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
19日	バットマン・リターンズ＜セガ＞ 6800円/カートリッジ
26日	Jリーグチャンピオンサッカー＜ゲームアーツ＞ 7800円/カートリッジ
26日	マジンサーガ＜セガ＞ 6800円/カートリッジ
26日	G-LOC＜セガ＞ 6800円/カートリッジ

3月発売のソフト

12日	**■デバステイター＜ウルフ・チーム＞ 7800円/CD-ROM**
12日	シムアース＜セガ＞ 7800円/CD-ROM
12日	ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞ 7800円/CD-ROM
19日	ウルフチャイルド＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
19日	スプラッターハウスPART3＜ナムコ＞ 6800円/カートリッジ
25日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
26日	**■アーネスト・エバンス・シリーズ アネット再び＜ウルフ・チーム＞ 7800円/CD-ROM**
26日	ファイナルファイトCD＜セガ＞ 8800円/CD-ROM
26日	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
26日	聖魔伝説3×3EYES＜セガ＞ 8800円/CD-ROM
26日	ゴールデンアックス3＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
26日	ジャガー XJ220＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
26日	OutRun2019＜シムス＞ 8800円/カートリッジ
27日	三國志III<MEGA-CD版>＜光栄＞ 14800円/CD-ROM
下旬	ブギウギ・ボーリング＜ビスコ＞ 6800円/カートリッジ
下旬	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 8800円/カートリッジ
3月	ダークウィザード -蘇りし闇の魔導師-＜セガ＞ 6800円/CD-ROM
3月	Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
3月	ガントレット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	ああ播磨灘＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

2日	NBAプロバスケットボール ブルズVSレイカーズ＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
16日	PGAツアーゴルフII＜EAビクター＞ 9800円/バックアップカートリッジ
23日	スイッチ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
23日	Jリーグプロストライカー＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
上旬	**■アークス I II III＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/CD-ROM**
下旬	**■デザート・ストライク 湾岸作戦＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ**
下旬	**■ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ**
下旬	魔天の創滅＜講談社総研＞ 8900円/バックアップカートリッジ
下旬	騎士伝説＜講談社総研＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	らんま1/2 白蘭愛歌＜メサイヤ＞ 8300円/CD-ROM
4月～5月	ウルトラマン＜マーバ＞ 価格未定/カートリッジ

5月発売のソフト

14日	**■007・死闘＜テンゲン＞ 6800円(予価)/カートリッジ**
21日	LHXアタックチョッパー＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
5月	スティールタロンズ＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ

6月以降発売のソフト

6月	ジェームズ・ポンドII＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
6月	ロード・ラッシュII＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
7月	プロホッケー'93(仮題)＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
7月	プロフットボール'93(仮題)＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
8月	パワーモンガー＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
7月～8月	ロードライアット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	エスペランザ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	アイ オブ ザ ビホルダー＜ポニーキャニオン＞ 5800円(予価)/CD-ROM
'93年	メガロマニア＜CSK総合研究所＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	テラフォーミング＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円/CD-ROM
'93年	マイト アンド マジックIII＜CSK総合研究所＞ 価格未定/CD-ROM
'93年	デビルバスター(仮題)＜シムス＞ 7800円/カートリッジ
'93年	Vay(ヴァイ)～流星の鎧～＜シムス＞ 7800円/CD-ROM
'93年	狼兵(ランピン)＜シムス＞ 価格未定/CD-ROM
'93年	ポリゴンゴルフ(仮題)＜シムス＞ 価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

■サイボーグ009＜RIOT＞ 価格未定/CD-ROM
■Aランクサンダー＜RIOT＞ 価格未定/CD-ROM
■エイリアン3＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
■銀河鉄道999＜RIOT＞ 価格未定/CD-ROM
バットマンリターンズ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
ハイパーロードモナーク(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
バトルトーズ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
笑ゥせえるすまん＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
スーパー忍2＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
ウィング・コマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
リアルファイターズ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
ハイムドール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
シスターソニック(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
スーパーブランディッシュ(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
スーパー大戦略 SCD(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
ゼノン2＜ピーシーエム・コンプリート＞ 8600円(予価)/カートリッジ
プレゼンス ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
ボールジャックス＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
忍者外伝＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
メタルファング＜ビクター音楽産業＞ 6900円/カートリッジ
沈黙の艦隊＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
シュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
スラップファイトMD＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
大封神伝＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
アルスラーン戦記＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
MERRY GOROUND＜データウェスト＞ 価格未定/CD-ROM
ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
THE IIIRD WORLD WAR＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
ナイトストライカー＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
シルフィード(仮題)＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
幻影都市～ILLUSION CITY～＜マイクロキャビン＞ 価格未定/CD-ROM
ファンタシースターIV＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
ロードス島戦記＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
チャック ロック(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
ジョーモンタナ フットボール＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
クラスティーズ ファンハウス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
イースIV・マスク オブ ザ サン(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
ビートフォース＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
ディープスキャナー＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
ベースボール'93(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
ローリングサンダー3＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
アルシャーク＜ポリドール＞ 価格未定/CD-ROM
SNOW BROS＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
F1 CIRCUS CD (仮題)＜日本物産＞ 価格未定/CD-ROM
いしいひさいちの大政界＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
バトルマニア2(仮題)＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ
チャックロック(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
ターミネーターII(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
ミック&マック ザ・グローバルグラディエイターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
スーパー大戦略3(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
アフター ハルマゲドン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
夢幻の如く＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
ロケットナイト アドベンチャーズ＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
太閤立志伝＜光栄＞ 価格未定/カートリッジ
蓬莱(ホウライ)学園＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM

GB ゲームボーイ

2月発売のソフト

19日	XERD!! ザードの伝説2＜ビック東海＞ 4800円/バックアップカートリッジ
26日	高橋名人の冒険島III＜ハドソン＞ 3800円[込]/カートリッジ
26日	バートのサバイバルキャンプ＜アクレイムジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ
26日	ONIIII 黒の破壊神＜バンプレスト＞ 4980円/バックアップカートリッジ
26日	バーニング ペーパー＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 3200円[込]/カートリッジ

3月発売のソフト

12日	GBバスケットボール＜イマジニア＞ 3900円[込]/カートリッジ
12日	キラートマト＜アルトロン＞ 4500円/カートリッジ
19日	ザ・キックボクシング＜マイクロワールド＞ 4200円[込]/カートリッジ
19日	ダブル役満＜バップ＞ 4500円[込]/カートリッジ
19日	モンスターメーカー2 ウルの秘剣＜ソフエル＞ 4980円[込]/バックアップカートリッジ
26日	**■GIキング 3匹の予想屋＜ビック東海＞ 5900円[込]/バックアップカートリッジ**
26日	ミロンの迷宮組曲＜ハドソン＞ 3800円[込]/カートリッジ
26日	アウトバースト＜コナミ＞ 4000円/カートリッジ
下旬	スピードボール2＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/カートリッジ
3月	スターウォーズ＜マイクロワールド＞ 4200円[込]/カートリッジ
3月	カルトマスター ウルトラマンに魅せられて＜バンダイ＞ 3800円(予価)[込]/カートリッジ
3月	サンリオカーニバル2＜キャラクターソフト＞ 3296円(予価)[込]/カートリッジ

4月発売のソフト

16日	魔界村外伝＜カプコン＞ 3500円[込]/カートリッジ
23日	**■NBAオールスターチャレンジ2＜アクレイムジャパン＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ**
4月	**■ミッキーマウスIV 魔法のラビリンス＜ケムコ＞ 3900円/カートリッジ**
4月	ルクル(仮題)＜ビック東海＞ 3980円[込]/バックアップカートリッジ
4月	妖精物語 ロッドランド＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
4月	クレヨンしんちゃん～オラとシロはお友達だよ～＜バンダイ＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ

5月発売のソフト

5月	パチスロキッズ＜ココナッツジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ

6月以降発売のソフト

6月～7月	ああ 播磨灘＜アスク講談社＞ 4500円/カートリッジ
7月	アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
'93年	ナイジェル・マンセル F1 チャレンジ＜インフォコム＞ 3500円[込]/カートリッジ
'93年	天地を喰らう＜カプコン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

ゴッドメディスン＜コナミ＞ 4500円/バックアップカートリッジ
マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
メトロパニック(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
ブービーボーイズ＜日本物産＞ 3800円[込]/カートリッジ
鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
WWFスーパースターズ2(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
MVPベースボール(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
MAJESTIC MAGICIAN(仮題)＜NICS＞ 価格未定/カートリッジ
びっくり熱血新記録 どこでも金メダル＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ

GG ゲームギア

2月発売のソフト

26日	ウィンブルドン＜セガ＞ 3200円(予価)/カートリッジ

3月発売のソフト

19日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル＜セガ＞ 3800円/カートリッジ
19日	ぷよぷよ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

28日	超(ハイパー)プロ野球'93(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
4月	シャイニング・フォース外伝 シナリオ2＜セガ＞ 5500円(予価)/バックアップカートリッジ

6月以降発売のソフト

'93年	KICK&RASH(仮題)＜シムス＞ 4500円(予価)/カートリッジ
'93年	ゴルフ(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

フェイスボール2000＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/カートリッジ
ああ播磨灘＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
インディ・ジョーンズ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
アウトラン・ヨーロッパ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM^{2}で使用すると、CD・ROM^{2}で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ソフマップ

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	スーパー倉庫番	7800円	7800円
スーパーファミコン	Q･Bert3	7000円	4980円
スーパーファミコン	クリスティーワールド	8000円	5780円
スーパーファミコン	信長公記	12500円[込]	8837円[込]
スーパーファミコン	負けるな！魔剣道	8800円	5980円
スーパーファミコン	ナムコットオープン	8800円	6480円
スーパーファミコン	スーパービックリマン	7800円	5480円
スーパーファミコン	ワールドクラスラグビー	7900円	5680円
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーV	9800円	7580円
スーパーファミコン	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	9600円	7850円
スーパーファミコン	スーパーファイヤープロレスリング2	8500円	5980円
スーパーファミコン	スーパーテトリス2+BomBliss	8500円	6480円
スーパーファミコン	らんま1/2～爆烈乱闘篇～	9600円	7480円
スーパーファミコン	ドラゴンズ･アース	8500円	5980円
スーパーファミコン	ヨーロッパ戦線	12800円	9500円
ファミコン	F-1 SENSATION	5800円	3980円
ファミコン	ドラゴンボールZ 激闘天下一武闘会	7800円	4980円
ファミコン	ファミスタ'93	4900円	3580円
ファミコン	ロックマン5～ブルースの罠!?～	7800円	5980円
ファミコン	SDガンダム ガチャポン戦士5	6800円	4680円
ファミコン	熱血格闘伝説	6500円	4580円
ファミコン	テトリス2+BomBliss	6500円	4400円
ファミコン	ワイリー&ライトのロックボード～ザッツパラダイス～	6500円	4580円
ファミコン	仮面ライダーSD グランショッカーの野望	6500円	4680円
ファミコン	ダービースタリオン全国版	7200円	4980円
ファミコン	ヨッシーのクッキー	4900円[込]	3296円[込]
ファミコン	ベストプレープロ野球スペシャル	7500円	4980円
ファミコン	ジャストブリード	9700円	4980円
ファミコン	グレイトバトルサイバー	7300円	4980円
ファミコン	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	7800円	3980円
PCエンジン	ふしぎの海のナディア	6800円	4980円
PCエンジン	超兄貴	7200円	5280円
PCエンジン	シムアース	6800円	3980円
PCエンジン	魔物ハンター妖子～遠き呼び声～	7200円	4980円
PCエンジン	グラディウスII～ゴーファーの野望～	7800円	5680円
PCエンジン	パチ夫くん 笑う宇宙	7900円	5800円
PCエンジン	ボンバーマン'93	6500円	4680円
PCエンジン	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	7200円	5100円
PCエンジン	スーパー麻雀大会	9800円	7200円
PCエンジン	メタモジュピター	6800円	4980円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	ゆみみみっくす	7800円	4980円
メガドライブ	ザ･キックボクシング	8500円	5680円
メガドライブ	天舞 メガCDスペシャル	9800円	5980円
メガドライブ	アフターバーナーIII	8400円	5480円
メガドライブ	ヨーロッパ戦線	12800円	9500円
メガドライブ	ベア･ナックルII 死闘への鎮魂歌	7800円	4980円
メガドライブ	クイズ殿様の野望	7800円	5100円
メガドライブ	PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA	7600円	4980円
ゲームボーイ	リングレイジ	3900円[込]	2760円[込]
ゲームボーイ	新日本プロレスリング公認 闘魂三銃士	3980円[込]	2863円[込]
ゲームボーイ	スーパーマリオランド2 6つの金貨	3900円[込]	3069円[込]
ゲームボーイ	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	3800円	2780円
ゲームボーイ	Jリーグファイティングサッカー	4800円[込]	3584円[込]
ゲームボーイ	ウイザードリィ･外伝II 古代皇帝の呪い	4944円[込]	3584円[込]
ゲームボーイ	地球解放軍 ジアース	3500円	1280円
ゲームボーイ	ゼノン2	3980円[込]	2863円[込]
ゲームギア	シャイニング･フォース外伝	5500円	3580円
ゲームギア	ソニック･ザ･ヘッジホッグ2	3800円	2480円
ゲームギア	ファンタシースター外伝	4500円	2850円
ゲームギア	ベア･ナックル	3500円	2480円
ゲームギア	The GG忍II	3500円	2380円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	20394円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8219円[込]
ファミコン本体	14800円	9580円
ツインファミコン本体	32000円	24500円
メガドライブ本体	21000円	10500円
メガ-CD	49800円	27800円
ゲームギア本体	19800円	12300円
PCエンジンDUO本体	59800円	33500円
PCエンジンCGII本体	19800円	10980円
PCエンジン スーパーCD･ROM²	47800円	26800円
PCエンジンGT本体	44800円	24800円
ゲームセレクタ	9500円	6980円
スーパーマルチタップ	2980円	2500円
アスキーパッド	2980円	2150円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	1980円
CPSファイター	9800円	6800円
ターボファイルアダプター	2500円	1980円
スーパーファミコン用マウス	2980円	2350円

今週のお買い得情報

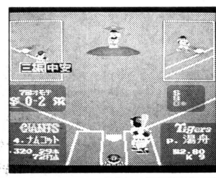
○スーパーマリオカート (スーパーファミコン) ---- 6980円
○エルファリア (スーパーファミコン) ---- 5980円
○半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!! (スーパーファミコン) ---- 4980円
○SDガンダム外伝2 円卓の騎士 (スーパーファミコン) ---- 3980円
○スーパー伊忍道 (スーパーファミコン) ---- 1980円
○ソウルブレイダー (スーパーファミコン) ---- 1800円
○キン肉マン ダーティ･チャレンジャー (スーパーファミコン) ---- 3980円
○機動戦士ガンダムF'91 (スーパーファミコン) ---- 2980円
○北斗の拳5 天魔流星伝 哀★絶章 (スーパーファミコン) ---- 5980円
○北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道 (スーパーファミコンファミコン) ---- 5980円
○怒りの要塞2 (ゲームボーイ) ---- 1280円
○カエルの為に鐘は鳴る (ゲームボーイ) ---- 1980円
○地球解放軍ジアース (ゲームボーイ) ---- 1280円
○ウィザードリィV (PCエンジン) ---- 2980円
○惑星ウッドストック ファンキー･ホラー･バンド (メガドライブ) ---- 971円
○ぷよぷよ (メガドライブ) ---- 2980円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
スーパーファミコン	
2月12日	○ストリートファイターII 9800円 ＜カプコン＞
2月19日	○ミッキーのマジカルアドベンチャー 8500円 ＜カプコン＞
2月20日	○スーパー麻雀 8000円 ＜アイマックス＞
2月20日	○スーパー将棋 8800円 ＜アイマックス＞
2月26日	○スーパー桃太郎電鉄II 8800円[込] ＜ハドソン＞
2月中旬	○スーパー三國志III 14800円 ＜光栄＞
2月中旬	○スーパー麻雀大会 9800円 ＜光栄＞
2月中旬	○提督の決断 14800円 ＜光栄＞
2月	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁 9600円 ＜エニックス＞
3月12日	○餓狼伝説 9800円 ＜タカラアミューズメント＞
3月12日	○大相撲魂(スピリット) 9000円 ＜タカラ＞
3月12日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派 8800円 ＜パルソフト＞
3月19日	○少年アシベ ゆうえんち大冒険 7800円 ＜タカラ＞
3月上旬	○スーパー信長の野望 武将風雲録 14800円 ＜光栄＞
3月上旬	○コズモギャング ザ ビデオ 7900円 ＜ナムコ＞
3月下旬	○パチ夫くんスペシャル 9800円 ＜ココナッツジャパン＞
3月	○スーパー大相撲 熱戦大一番 8800円 ＜ナムコ＞
3月	○ナムコットオープン 8800円 ＜ナムコ＞
4月 6日	○重装機兵ヴァルケン 8800円 ＜メサイヤ＞
4月 6日	○らんま1/2～爆烈乱闘篇～ 9600円 ＜メサイヤ＞
4月上旬	○スーパーテトリス2+BomBliss 8500円 ＜ビー･ピー･エス＞
ファミコン	
2月12日	○ロックマン5～ブルースの罠!?～ 7800円 ＜カプコン＞
3月下旬	○東京パチスロアドベンチャー 6800円 ＜ココナッツジャパン＞
PCエンジン	
3月12日	○サーク I･II 7800円 ＜RIOT＞
3月19日	○天使の詩 7400円 ＜RIOT＞
メガドライブ	
1月下旬	○ぷよぷよ 4800円 ＜セガ＞
ゲームボーイ	
2月19日	○DX馬券王Z 5900円 ＜アスミック＞
3月上旬	○三國志 ゲームボーイ版 6800円[込] ＜光栄＞
3月上旬	○信長の野望 ゲームボーイ版 6800円[込] ＜光栄＞
3月19日	○美少女戦士セーラームーン 3500円[込] ＜エンジェル＞

スーパーマリオクラブ SUPER MARIO CLUB

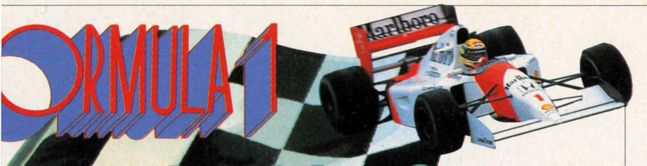
プレーヤーが特別な選手を作りチームに入団させる"きみがヒーローモード"が加わった、ファミスタの最新版。選手全員が実名で登場し、感情移入度が大幅にアップ。基本システムは変わらないがグラフィック、操作性が前作よりレベルアップしている。販売予想本数は50万本。



スーパーファミスタ2
スーパーファミコン ＜ナムコ＞
7900円 3月12日発売

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。

★2月1日調べ



FORMULA1 Inside Story

文:菊池 薫

ストリルテスト

最終週、エストリルでは５日
たって、主要チームの合同テ
行なわれた。これは今季を占
カギとなるものだが、ウイ
、ベネトン、フェラーリ、
、ジョーダン、ザウバーら
した。初日は、シューマッハ
ストを上回るタイムを出し、
けた報道陣に期待を持たせた。
きょく、５日間の通算では
の１分13秒49が最高だった。
ストラップで比べるとその
秒ほど、しかもシューマッハ
ヒルよりもわずかながら速
ふたりのトップドライバー
F1界だが（セナの最終発表
だが)、どうやら今年はプロス
ーマッハの対決になるよう
フェラーリは、ベルガーが
テストに加わったほか、バー
サーキットに姿を見せた。
のパフォーマンスは、いまひ

とつ期待はずれ。ベストラップで比べるとウイリアムズとは相変わらず５秒以上の差がある。問題はやはり、新しいアクティブサスで、メカニカルサスとちがってサーキット現場で簡単に手直しするわけにはいかない代物なのだ。電子制御が思ったほどの性能ではなく、イギリスの研究所に戻ってプログラムをやり直さないと、どうにもならないという話。しかし、この時期になってもニューマシンの姿どころか、搭載エンジンまで霧のなかのマクラーレンに比べれば、まだましといった声もある。

ところでこの期間中、合同夕食会などを通じてドライバー全員が交流を深めた。スーパーライセンスの発行が遅れているドライバーが多いうえに、正式にはウイリアムズもFISAの決定待ちといった状況。そのなかで、何かちょっとした結束があったようだ。なお最終日、プロストが240キロで疾走中に大きなクラッシュにあったが、怪我はなかった。

●アンドレッティ、アルプスで休暇

ニューマシンがなかなかできないからというわけではないが、マクラーレンのマイケル・アンドレッティは、北イタリアのスキー場、マドンナ・ディ・カンピリオでガールフレンドとともに休暇を過ごした。そこで行なわれたマールボロ主催の記者会見で、ジャーナリストに初の挨拶。期待と不安の入り交じった心境のようだが、インディーカーに比べて狭いF1マシンに乗るため、体重を３キロも落とし心身ともに万全の構え。

●カペリ、ジョーダンと契約

今季のシートはかなり難しいと見られていたイワン・カペリ。どうやらジョーダンと話がまとまった様子。契約は２年間。エディ・ジョーダンは、「いろんなドライバーと交渉したが、けっきょく彼が一番」と、相変わらず調子がいい。だが、実際にはF3000時代からのつき合いで、まんざらウソでもなさそう。



⬆合同テストで真剣に打ち合わせしている鈴木亜久里。

photo:M. W. C. T.



加藤博一の代打一発！

キャンプもそろそろ中盤戦！

ンプもそろそろ中盤、チー
ーの練習が盛んになってき
ャンプの練習の内容を大き
に分けると、体力トレ、チ
ー、そして実戦練習とい
に徐々に開幕を意識した練
ューに分けられる。選手の
少しずつケガ人が出始め
、２軍のメンバーの入れ

替えが行なわれたりもしてくる。さらに、それまでマイペースに調整してきていたベテラン選手もペースが上がってきて、いよいよキャンプも活発化するといった具合。

さて、今回はこのキャンプで注目している長嶋一茂について書いておこう。一茂に関してはこのまえも触れたばかりだが、春期キャンプでの一茂の姿を見たら今年はかなりいけそうな気がするのだ。今年の頭ぐらいだったか、読売本社の渡辺社長が〝オープン戦で５本塁打を打ったら１軍だ〟というような発言をした。なんともよけいな発言だ。そうでなくても今年にすべてを掛けているのに、またよけいなプレッシャーを与えることになるからだ。これまでだっていろんな人が数々のアドバイスを送っているが、一茂にしてみればハッキリ言って有難迷惑だっただろう。一茂も人がいいから、回りに気を使いすぎていた感がある。だが、今年はもう雑音を一切シャットアウトしている。いままでのように振り回される様子もない。自分の信念を貫く姿勢を見せているところは成長したなあと思う。

こういった野球に対しての真摯な姿勢を見せていれば、今年は絶対に大丈夫。なぜなら、自分がこうハッキリ断言できるぐらい一茂が燃えているからだ。



⬆猛烈な日程でキャンプを送っている長嶋巨人。陣頭指揮を取る長嶋監督の今年に掛ける熱い思いもますますヒートアップ。

■今週のしあわせはちょりそ先生の大特集なのだ。わーい、パチパチ





■人って意外に見た目と違うもんなんですね……

桜先生へはげましのおたよりくださいね

禁断の秘技！

KIN DAN HI GI

今週は『スーパーファイプロ2』で隠しレスラー発見！ の秘技で始まるこのコーナー。みなさんに充実したゲームライフをお届けするためにスタッフ一同、がんばっております。なんちて。

ファミ通㊙情報局

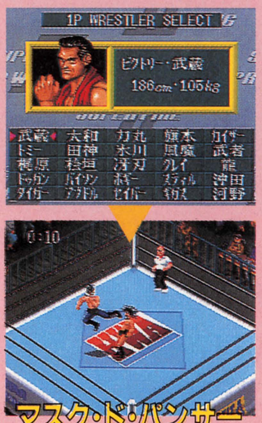
SF スーパーファイヤープロレスリング2 ヒューマン

やっぱりいました隠しレスラー

『スーパーファイプロ2』で、隠しレスラーが発見されたぞ。やっぱりいたか、ってカンジだね。今回発見された隠しレスラーは、マスク・ド・パンサー、ダイナミック・キッド、武道剣の3選手。みんな見おぼえのある、個性的なヤツばかりだぞ。なかでもパンサーは、他のレスラーにない技を多数使うことができるので要チェックなのだ。ただしこの秘技は、公式リーグ戦では使うことができない。強いレスラーでラクしようなんて甘い考えはダメってコトですな。

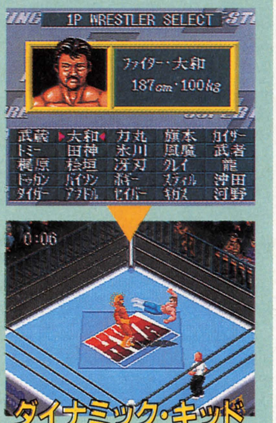
L、Rボタンを押しながら

ビクトリー・武蔵を選択



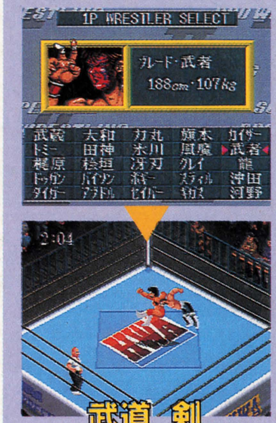
マスク・ド・パンサー

ファイター・大和を選択



ダイナミック・キッド

ブレード・武者を選択



武道 剣

操作＼レスラー名	マスク・ド・パンサー	ダイナミック・キッド	武道 剣
A	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック
B	ローリングソバット	ミドルキック	ローリングソバット
Y	ミドルキック	パンチ	パンチ
走りながらB	フライングボディアタック	ラリアート	フランケンシュタイナー
走りながらY	ショルダータックル	ショルダータックル	ドロップキック
ロープに投げてY	逆水平チョップ	逆水平チョップ	エルボーバット
組んでA	タイガーレッグロック	ヘッドロック	コブラツイスト
組んでB＋上	ブレーンバスター	カミソリブレーンバスター	ブレーンバスター
組んでB＋下	ツームストンパイルドライバー	ツームストンパイルドライバー	パイルドライバー
組んでB＋左または右	サマーソルトキック	バックドロップ	シュミット式バックブリーカー
組んでY	ボディスラム	ボディスラム	フライングメイヤー
バックをとってA	卍固め	スリーパーホールド	卍固め
バックをとってA＋左または右	タイガースープレックスホールド	ジャーマンスープレックスホールド	ジャーマンスープレックスホールド
バックをとってBかY	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ
バックをとられてB	バックドロップ	バックを取り返す	フェイスバスター
トップロープからB	ムーンサルトプレス	ダイビングヘッドバット	ムーンサルトプレス
トップロープからY	フライングボディプレス	フライングエルボードロップ	フライングエルボードロップ
ダウン中の相手の頭でA	サンセットフリップ	キャメルクラッチ	鎌固め
ダウン中の相手の足でA	ロメロスペシャル	ボストンクラブ	エルボードロップ
場外の相手に走ってB	スペースフライングタイガーアタック	ブランチャー	ブランチャー
正面からB＋Y＋?	(上)カミソリブレーンバスター	(右)ヘッドバット	(上)カミソリブレーンバスター
バックをとってB＋Y＋?	(上)ジャーマンスープレックスホールド	(上)アトミックドロップ	(左)バックドロップホールド

おもちゃ券 1500円
ファミ通チケット 2500ガバス

SF SDガンダム外伝2 円卓の騎士 ユタカ

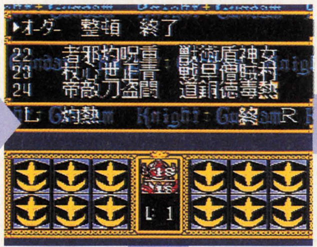
オーダーすれば得をする

東京都　奥田千賀栄　(会員番号903691)

武器屋でオーダー



"灼熱"と命名



剣に、"灼熱"という名前をつけてみた。うんうん、なかなか強そうな名前だぞ。

戦闘中に使うと



敵との戦闘中に"装備"コマンドを選んで、"灼熱"と名づけた剣を使うと……。

先週号で紹介した、武器のオーダーシステムを使った秘技の応用編を紹介するぞ。

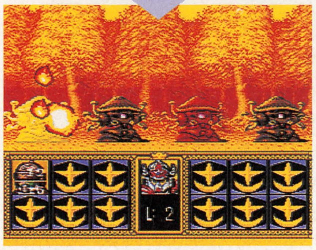
まずは武器屋で"オーダー"を選んで、剣に"灼熱"と名前をつけよう。できあがった剣は、攻撃力がたったの4しかない。ところが、この剣を装備して戦闘中に"装備"コマンドで使えば、ファイアーの魔法を唱えたときとおなじ効果を発揮するのだ。こりゃお得。

攻撃力はショボい



この剣の攻撃力はといえば、4しかない。名前負けってカンジでトホホ……。

ファイアーの効果



なんと、ファイアーの魔法とおなじ効果が。これならMPを気にせず使えるね。

いろんな名前をつけてみよう!

"回復"だと

"回復"という名をつけると、マックスヒールの魔法の効果だ。味方ひとりのHPを最大値まで回復してくれるのだ。

"復活"でも

では、"復活"と命名したらどうなるかな?　そう、リバイブの魔法の効果だ。仲間が死んでしまっても安心だね。

"死神"にすれば

おつぎは"死神"だ。この名前をつけると、敵1体に死をもたらすデスの魔法と同様の効果を発揮するのだ。

"妖刀村正"もある!

先週紹介した名前以外にも、強力な剣になる名前があったぞ。たとえば"妖刀村正"なら、攻撃力が150の剣になる。

"女神の盾"だ!

また、"女神の盾"という名前にすれば、防御力が120もアップする剣ができ上がるぞ。ほかにもまだありそうだね。

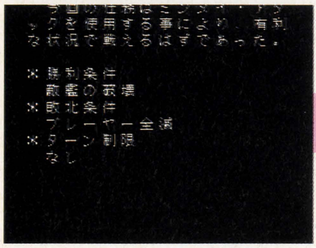
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

PC 超時空要塞マクロス〜永遠のラブソング メサイヤ

ユニットが好きなだけ動かせる!

鹿児島県　田中 巌　(会員番号903647)

敗北条件チェック



まずは、自軍が敗北する条件をしっかりチェックして戦いに臨むのだ。

ああ、負けそう



つぎの敵のターンで確実に自軍が負けるように各ユニットを配置すれ。

ここでセーブだ



すかさずデータをセーブ。そして自軍のターンを終了すればオーケーだ。

みごと大勝利!!



この作業をくり返して、ついにわが軍が勝利した。これならもう無敵だね。

また動けるぞ!



おや?　さっき動かしたはずのユニットも、すべて行動可能になってるぞ。

ロードして再開



敵のターン中に自軍の敗北条件が成立し、ゲームオーバー。さあロードせよ。

まずは各ステージの冒頭に表示される自軍の敗北条件を確認する。つぎに、ゲームを開始し、その敗北条件の直前までゲームを進めよう。たとえば、主人公のユニットがやられたら負け、という場合には、つぎの敵のターンで確実にやられる位置に主人公のユニットを移動させてやればいいわけだ。自軍のユニット配置が終わったらデータをセーブして、自軍のターンを終了。あとはゲームオーバーになるのを待ち、データをロードして再開せよ。するとなぜか、セーブまえに行動済みだったはずの自軍のユニットが行動可能になっているぞ。これをくり返せば勝利は確実だ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2050ガバス

SF スーパーニチブツマージャン　ニチブツ

いきなり役満

新潟県　布川正樹　（会員番号903692）

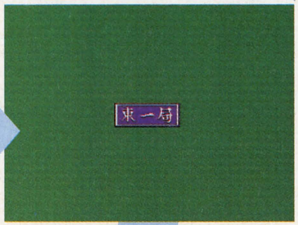
リーグ戦大会場を選べ



⬆名前を登録したら、ただちに3階のリーグ戦大会場へ直行するのだ。

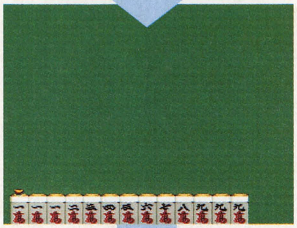
秘技を使ってでもいいから、一度役満を上がってみたいという人はこの技を使うとよい。
　リーグ戦大会場を選びゲームを始める。場所決めなどが終わって、〝東一局〟の文字が表示されたらセレクトボタンを押し続けよう。すると、いまにも九連宝燈ができそうな配牌が表示されるぞ。このときに、✚ボタンでカーソルを動かし、上下ボタンを押すと、配牌を自由に変えることができちゃうのだ。好きなように配牌を変えたら、Aボタンを押してゲームを始めよう。アッと言うまに、上がれてしまうぞ。これで、役満も楽勝だ。

東一局とでたら



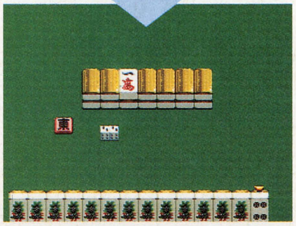
⬆上の画面になったら、すかさずセレクトボタンを押し続けよう。

選びたい放題



⬆ここで、好きなように配牌を選ぶと、そのとおりの配牌が来るぞ。

いきなり役満だ



⬆ぜーんぶ、鳥のオンパレードだってできてしまうのだ。こりゃスゴイ!!

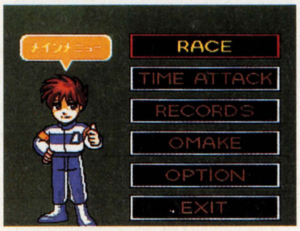
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1850ガバス

PC モトローダーMC　メサイヤ

おまけ隠し

茨木県　石関紀之　（会員番号903693）

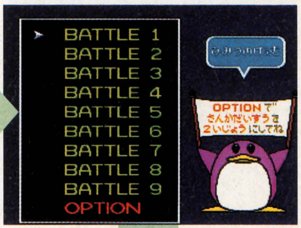
メインセレクト画面で



隠されたおまけゲームが発見されたのだ。やりかたはメインセレクト画面でセレクトボタンを5回押せばオーケーだぞ。このおまけゲームは、全部で9ステージある。敵車に体当たりして床の上から落として遊ぼう。簡単なゲームだけに白熱するぞ。

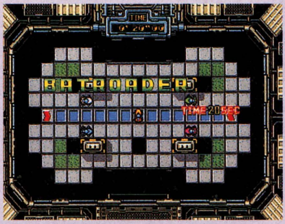
秘　セレクトボタンを5回押す

おまけステージだ

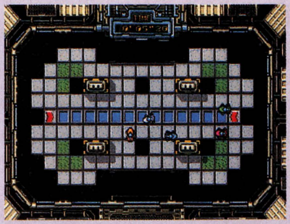


⬆おまけゲームは全部で9ステージ分用意されているのだ。遊んでみよう。

敵車にぶつかり落とすのだ



⬆ゲームが始まったら相手のクルマに体当たりして外にはじき飛ばせ。



⬆最後まで、床の上に残っていたクルマが勝ちとなるぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1850ガバス

SF 邪鬼破壊　ナグザット

とにもかくにも、オール5はスゴイぞっ!

東京都　袴田諭史　（会員番号903694）

パスワードをオール5



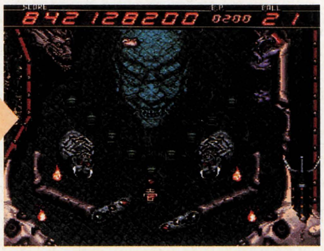
⬆とにもかくにも、上の画面のようにパスワードをすべて〝5〟と入力するのだ。

すると…



⬆いっけん何も変わらない状況でゲームは始まるけれど……。じつは!!

8億4千万だ!



⬆目玉が飛び出るほどのすごい点数。持ち玉は21(16進法)もあるのだ。

なにかと不況で、点数も不景気でまったくダメなら、これを試してみよう。パスワードをすべて〝5〟と入力する。すると、驚くことに点数が8億4千万点以上になる。しかも、残りの持ち玉が31個に!!ものすごーく、ウハウハな状態から始められるのだ。これだけあれば、10億点も夢じゃないかもね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

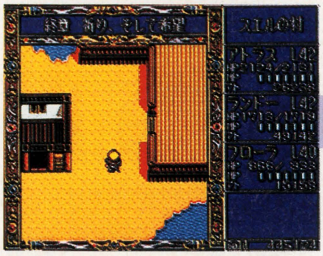
PC ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ ハドソン

なつかしのあの場所へ

新潟県 入沢哲也 (会員番号903695)

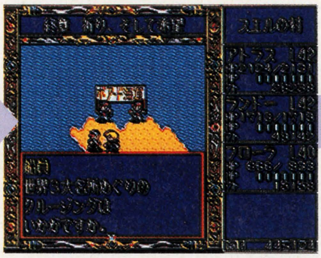
最後の章になったら、スエルの村へ行ってみよう。村の西北のほうへ行くと、イセルハーサ3大名所めぐりツアーがスタートしているはずだ。代金を払うと、今回の物語では行けなかったニルキドなどへ連れて行ってもらえるぞ。ただしお値段は10000ゴールド。懐に余裕があるときのオタノシミ、だな。

終章になったらスエルの町へ



⬆スエルの村にやってきた。この村で、おたのしみの名所めぐりをやっている。

イセルハーサ3大名所めぐりだ



⬆さあ、いよいよイセルハーサ名所めぐりがスタートするぞ。期待と興奮状態。

前作に登場の名所へゴー!



⬆ひょう! こんな懐かしの場所まで連れてきてもらったぜ。里帰りな感じだ。

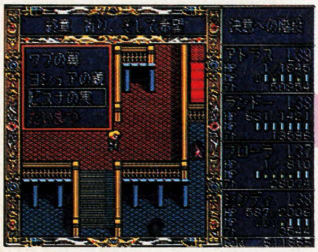
おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

PC ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ ハドソン

ビスナの実はこう使おう

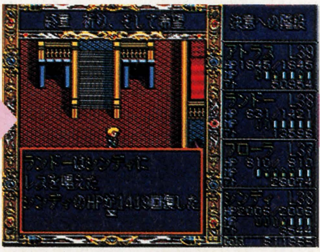
新潟県 桜井謙太郎 (会員番号903696)

ベンリコマンドでビスナの実を使う



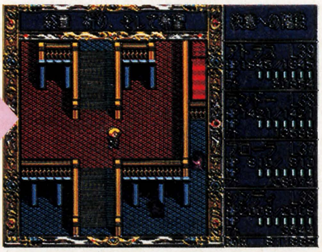
⬆まず、セレクトボタンを押して、ビスナの実の専用ウインドーを開くのだ。

まずレスの呪文でHPが回復



⬆もしレスの呪文を唱えられるキャラなら、仲間のHPを回復してくれる。ヤリ。

それからMPも回復する!!



⬆そのあとからMPが回復する。一度の作業でふたつのことができてしまう。

ビスナの実のお得な使いかたを紹介するぞ。〝使う″のコマンドでビスナの実を使用すると、MPを回復してくれるよね。しかし、セレクトボタンを押し専用ウインドーを開いて使うと、レスの呪文を唱えて味方のHPを回復させてくれる。そのうえでMPを満タンにしてくれるのだ。キミは気がついていたかな?

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

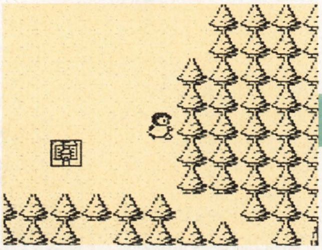
GB 女神転生外伝 ラストバイブル アトラス

隠れたほこらでアイテムどり!!

東京都 榊 美奈 (会員番号903697)

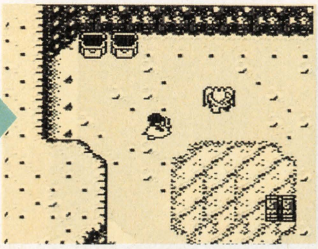
ムー大陸の山や森を歩いていると、隠れたほこらにぶつかることがある。そこではマグネタイトをシルフの羽根、カルトのマスクなどアイテムと交換してくれる魔獣がいる。場所によっては、『女神転生』シリーズのシンボル的存在であるケルベロスがいて、仲魔になってくれることもあるのだ。山野を歩いて捜しまわれ!

マップ上を歩いていると



⬆レムリアやアトランティスでは駄目だ。ムー大陸を隅から隅まで探索するのだ。

隠れたほこらを発見



⬆おおっと、ついにほこらを発見したぞ。さて、どんなアイテムを入手できるかな。

こんな仲魔も!



⬆ゲームを一度終了させたあと、あるほこらを訪ねれば、こんなヤツらも仲魔になるのだ。あちらこちら探してね。

おもちゃ券
1000円
ファミ通チケット
950ガバス

SF 大爆笑人生劇場 タイトー

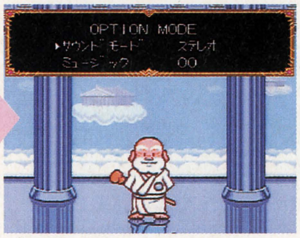
ミュージックテストだぞ

東京都 和地正晃（会員番号903698）

タイトル画面でセレクトボタンを押してみよう。オプションモードに切り替わるはずだ。オプション画面でできることはステレオorモノラルの選択と、サウンドテストだ。サウンドテストではナンバー00から20までの全21曲が聴けるぞ。



⬆タイトル画面でセレクトボタンね。



⬆オプションモードに切り替わったぞ。

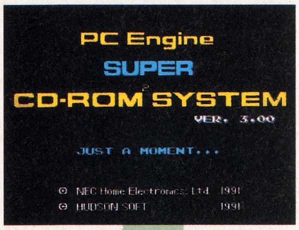
おもちゃ券
3000円
ファミ通チケット
2050ガバス

PC グラディウスII ゴーファーの野望 コナミ

アーケード版で遊べ

山形県 浜田洋一（会員番号903699）

この画面から



⬆この画面でランボタンを押したら、す速く下のコマンドを入力するのだ。

✚ボタンの上、
I、IIボタンを
タイトル画面が出るまで
押したままの状態にする

タイトル画面まで



⬆タイトル画面が出たら、コントローラーから手をはなしてもオーケーだ。

なんと、難易度のプロフェッショナルよりも、もっともっと難しいアーケードモードが発見された。システムカードの画面で、ランボタンを押す。そして、すかさず✚ボタンの上、I、IIボタンを押し続け、『グラディウスII』のタイトル画面が現われてから、押していたボタンを離すのだ。すると、オプション画面のゲームレベルのところに、〝AC.MODE〟と表示され、超難しいアーケードモードを体験できるようになるぞ。ゲームセンターで腕を鍛えた人なら、チョロイ難易度かもしれないけどね。一度は挑戦してみよう。

オプションモードに AC.MODEの文字が



⬆中途半端の難しさじゃない。画面中いっぱいに敵の弾が広がるぞ。

はまり道

隔号連載

吉田戦車



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（メタリックガバス）、ファミ通会員証がプレゼントされるぞっ！応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。待ってるぜ！

●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝・I
バックアップデータをリセット
① タイトル画面で
セレクトボタンを押したまま
Bボタンを押す
② メッセージが表示され
「はい」を選ぶと
データが初期化される

ファックス番号は
☎03・5411・0071

●はがきの場合●

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーIの✚ボタンの上と
セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける！
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子 年齢 12才
電話 03・3236・8350 会員NO. 000009

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係



新ポリゴン伝説
阿修羅の章

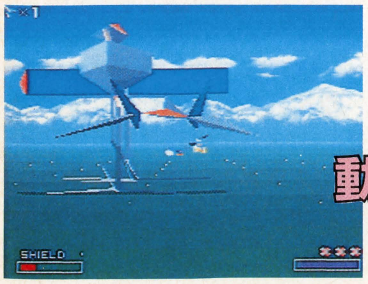
期待のポリゴン野郎『スターフォックス』や嵐のポリゴン大名『シルフィード』など、今年はポリゴンゲームの当たり年。去年も『アウターワールド』などグレートなセンスのポリゲーもあったりして、もう誰もポリゴンの勢いを止められないといった按配だ。んなわけで再度特集です。

まずはオサライから

任天堂の宮本さんが、いま作ってるゲームにヨッシーのケツの穴を出したいと思ったとしよう。その意向を受けたドット屋さんはケツの穴を見せるヨッシーのドット絵を描かなきゃならない。その後「ヨッシーのフケを」と言われたらヨッシーのフケを描かなきゃならない。ああ、1枚づつドット絵を描くのは面倒だ。なんとかすれ!!

というときにポリゴンは威力を発揮する。ケツの穴とフケと手垢とヨダレがついたヨッシーを、紙模型よろしくポリゴンで作っちまえばいいのだ。あとはケツの穴を見たいと思ったらケツ方面へ視点を移動させるだけ。こりゃ簡単ね。

ポリゴンは物体をいろんな視点から見たり、動かしたりするのに最適な表現方法だ。『スターフォックス』では迫り来る物体を迫力満点に描くため、『アウターワールド』では人間などを滑らかに動かすためにポリゴンが用いられている。ポリゴンは動きを重視するゲームと相性がいいんだよね。



動かせば銀河一

⬅見た目はヘボくとも、ひとたび動けばその滑らかさに奥様もウットリ。アハン。

新たなるポリゲーが



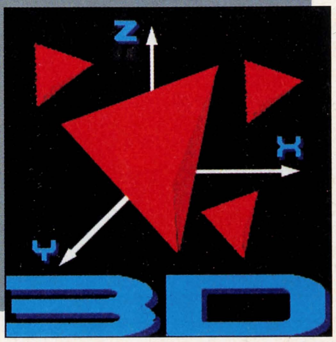
⬆呑む打つ買うじゃねえや、飛ぶ撃つ死ぬの三拍子揃ったポリゴン。イカす。



⬆トリプルCPU同時駆動でダイナマイトスゲーポリゴン空間が登場。イカす。

ポリゴンってなんだよ

ポリゴンというのは1枚の板切れです。三角形なら3つの頂点の座標を決め、それぞれを線で結んで内側を塗り潰すと、ポリゴンが1枚出来上がります。出来上がったポリゴンを拡大、縮小、回転させたいときは、その頂点の座標をいじくってやればいいわけ。でもこの計算が大変なのよねー。



➡3次元空間にポリゴン4枚組み合わせて三角錐を作ったぜ、べらぼうめ。

カスタムチップでポリゴンだッ!

スーパーFXチップの登場で'93年はポリゴン元年になる!?

任天堂の世界征服戦略支援カスタムチップ(ウソ)、スーパーFX。この黒いカタマリが秘めるパワーを知らないと今年は大凶。

Qスーパーチップってなんじゃい?

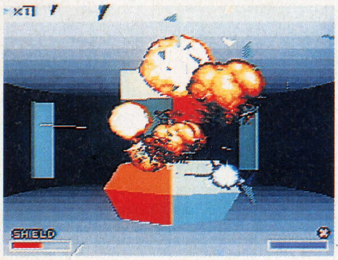
Aスーパー F Xは、スーパーファミコンの性能を高める機能拡張コプロセッサのコト。簡単に言うと、スーパーファミコンにさらなるパワーを与える魔法の箱、といったところだ。ちなみにこのスーパー F X、カートリッジのなかにいます。

具体的にどのようにパワーアップされるかというと、まず計算能力がかなり強化されるんだそうだ。たとえばフライトシミュレーターやシミュレーションゲームなど、多くの計算を一気にこなさなければならないゲームがあるけど、こうしたゲームではコンピューターの計算能力がゲームのおもしろさに影響しますわな。スーパー F Xは、こうしたゲームでスーパーファミコン本体のCPUが行なうはずの計算を肩代わりしてやったり、本体のCPUがバテてるのを手助けしたりするってわけ。こうすりゃ本体のCPUは負担が減るから、余裕を持ってほかの処理ができる。

計算能力の向上に関係するけど、スーパー F Xにはグラフィックの処理能力を高める機能もある。

と、いうわけで、計算とグラフィックの強化がスーパー F Xの2大特徴。『スターフォックス』はこの特徴を活かしたソフトで、高速に計算できるからポリゴンの座標変換が簡単、結果として視点の変更などもラクにできるというわけ。

クルクル回ってひっくり返って





⬆自機はポリゴン、敵もポリゴン。背景はドット絵、数字もドット絵。混合してます。

⬅ポリゴンならではの高い自由度。どんなに動かしてもちゃんと絵が出るもん。

カスタムチップあれやこれや

カスタムチップにもいろいろありましたが、このスーパー F Xが過去のものと決定的に違う点は、自分で計算しちゃうこと。これはスゴイ。同様のカスタムチップに、セタと任天堂共同開発のスーパーカスタムチップってのがあります。こいつも計算速度を飛躍的に高めるためのコプロセッサー。馬鹿っ速い。



⬆計算能力が速くなったんでゲームが速くなって敵車も増えてウレピー。

Qスーパー FXでどんな表現が可能になるんでしょ?

Aスーパー F Xはポリゴン処理用チップだと思われている節があるけど、そんなことはない。上の問答でわかったと思うけど、スーパーファミコンの処理能力を高めることによってポリゴン処理がよりいっそう高度な形で可能になった、というだけなのだ。勘違いしてはいけません。

さて、スーパー F Xには計算能力を向上させるほか、グラフィック関係のエキストラ機能もある。そのひとつがスプライトの処理。本体だけではバックグラウンド画面(マップなど)の拡大、縮小、回転しかできなかったけど、スーパー F Xを搭載するとスプライトの拡大、縮小、回転も可能になる。回転しながら遠ざかるマリオのケツ、なんてのが簡単に表示できるわけだ。これを本体だけで表示しようと思ったら、強引にソフトで回転させるか、もしくは回転しつつ遠ざかるマリオのケツのアニメーションを1枚づつ描かなきゃならない。容量を増やさずに表現力を増すことができるわけ。これはかなり便利な機能だ。

また、圧縮してカートリッジに格納されたデータを引っ張り出して、元のデータに戻す、という面倒くさくて時間がかかる作業も、スーパー F Xならへのカッパ。これを応用すれば、超高速電子紙芝居ソフトを作ることができる。ソフトの容量さえ解決すれば、スーパーファミコンでフル画面の動画を再生、といったこともできるかもしれないのである。

本体だけじゃここまで



スプライトが



⬅本体だけではバックグラウンドの拡大、縮小、回転しかできまへん(涙)。

➡本体がもっと速ければみんな苦労しなくて済んだのにね(号泣、鼻水)。

⬅本体だけでスプライトも回転できればみんな幸せだったのにね。

モアパワー!!



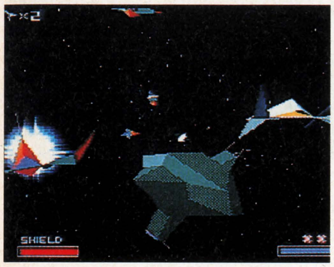
Qスプライトによる表示と比較したときのポリゴン表示の長所は

A 戦闘機が遙かかなたで旋回したのち、プレーヤーに向かって加速しながら接近、頭上をかすめて去る……こんなシーンがあったとしよう。これをすべてスプライトで表現してみる。

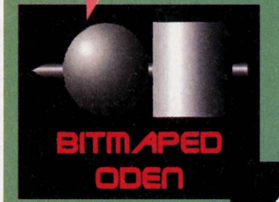
まず遠くで旋回する戦闘機のドット絵が数枚。つぎに近づいてくる戦闘機のドットの絵が数枚……。こんな感じで、何十枚ものドット絵が必要になる。滑らかに美しく動かしたいのならベラボーな数のドット絵が必要になるわけだ。これは現実的じゃありませんな。

同様のシチュエーションをポリゴンで表現するとしよう。最初に必要なのは、ポリゴンだけで表現した戦闘機（シェイプドデータと呼ぶ）。ポリゴンで構築されたものはどこからでも好きなように見ることができるから、あとはこのポリゴン飛行機がどのように動くのかのデータを与えてやるだけだ。スプライトによる表現よりも動きは滑らか、データは少ない。これがポリゴン表現の特徴だ。

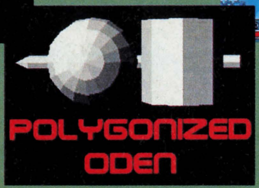
⬇回そうが壊そうが食おうが煮ようが自由自在だ。ポリゴンさまさまでござる。



例 スプライトとポリゴンの違い



⬆スプライトおでん。回転させるのはヒジョーに面倒くさい。



➡動かしやすさでポリゴンで勝ち。見た目はヘボいけどね。⬇ポリゴンおでん。動かしかた自由自在でございます。



あらゆる角度から見ることが可能なのだ!!

見た目の、つまりデテールの細やかさはスプライトの勝ちだな。ただしこれを自由自在にさまざまな角度から見ることは不可能。つまり動きの自由度が低いということ。これに対してポリゴンで構築された物体なら、どこから見ようが近づこうが遠ざかろうが自由自在。動きの自由度は非常に高い。ただし静止しているときはヘボい。

Qポリゴンゲームはこれからの主流になるか

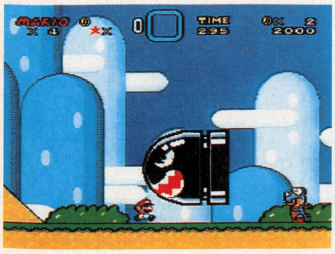
A ポリゴンは、あくまでもスプライト方式と同列の表現方法の一種。どちらかが一方的に優っているということもなく、いずれも長所があれば短所もあるといった按配。したがって今後どちらかだけが生き残る、なんてことはないはずだ。

ただ、ポリゴンゲームはあまり数が出ておらず、結果として未開拓の領域がかなりある。スプライト方式はもうやれることはやりつくし、いうならば熟女のスメルが薫ってくるような感じ。ゲームには未体験の新しい刺激が必要だから、ポリゴンゲームがやや有利といったところかもしれない。今後に期待しておいてソンはないんじゃなかろーか。

ま、いずれにしても、クオリティーが高くなきゃどーしよーもないんだけどね。

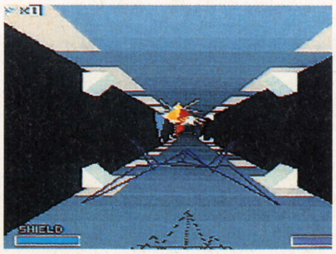
見た目がきれい

⬇スプライトならではの表現のしかたってのもありますし。これはこれでグー。



動きがイカす

⬇ダイナミックな動きならポリゴン。動く世界を演出するならこっちだね。

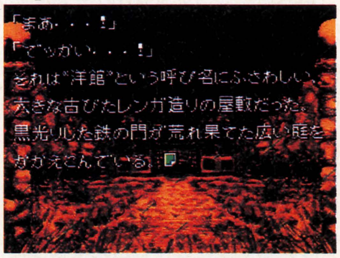


Qほかのジャンルにもポリゴンは使えるか

A ポリゴンの利点はリアルな動き。３Ｄ表現にも向いている。こうした特徴を殺さないようなゲームであれば大丈夫なはずだ。たとえば、ダンジョンも敵もすべてがポリゴンでリアルタイムに動いている3DRPGなんかおもしろそうじゃないか。デテールの粗さは想像力で補え、と。

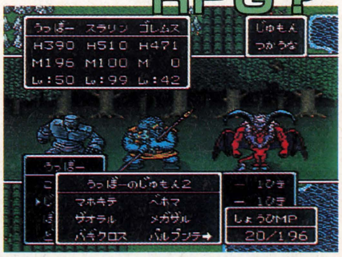
いまのところはシューティングやカーレースがメインの土俵だけど、すでにポリゴンボクシングなんてのもある。今後に期待ですか。

アドベンチャーゲーム?



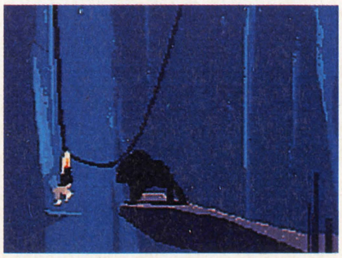
⬆応用しにくいだろうけど、どっかの誰かが頑張って挑戦する予定（希望的観測）。

RPG?



⬆『ドラクエ』タイプだとあんまり意味ないかも。やっぱ３DRPGかなあ。

アクションゲーム?

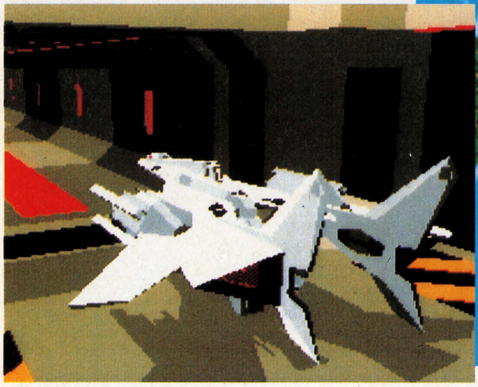


⬅これもやりかた次第ではかなり斬新なポリゴンアクションゲームが出てかるかも。

ゲームアーツが語る ポリゴンゲームの未来とは？

家庭用ポリゴンゲームの最高峰と噂されるメガ-CD用ソフト『シルフィード』。その開発元であるゲームアーツにポリゴンの話をたっぷりと聞いたのだ。ポリゴンフェチ必読だ！





ゲームアーツが放つ究極のポリゴン!!

——いきなりですが、『シルフィード』とはどんなポリゴンゲームなんですか？

宮路　武（以下宮路）　ポリゴンというＣＧの表現方法を最大限に利用したシューティングゲームだと考えていただければいいです。また、メガ-CDというハードの性能が、このゲームでフルに引き出されたと信じています。一般的には絵が汚いといわれているポリゴンですが、ここまで描くことができる、というひとつの答えになったと思っています。

——なるほど。ではもう少し具体的なことを教えてください。

宮路　『バーチャレーシング』は1画面6000ポリゴン使用、『シルフィード』は50万ポリゴンを使用しています。でも勘違いされては困るのですが、こっちはリアルタイムですべて計算しているわけではありません。じつは一度ＣＧマシンに取り込んで計算したものを動画でやっています。

——じゃあアニメーションと同じってことですね。

宮路　このゲームでは実際その場で計算して動かしているポリゴン画とあらかじめＣＧマシンで描いたものを合成して使用しているのです。たとえばいまここで自機が敵機と戦っていますよね、これは決まった動きのみをするわけではないので、その場で計算してポリゴン画を描いています。

さまざまな技法を複合したのだ！

——この地表なんかは普通に絵を描いているんですよね？

宮路　いいえ。この地面も山もポリゴンで描いているんですよ？

——本当ですか？

宮路　ええ。ポリゴン画には変な先入観を持っている方が多いのです。ポリゴンと言えば三角形でカクカクしたもの、と思いがちですが、それは間違いです。コマーシャルなどのＣＧ画の大部分はポリゴンを使っているんですよ。つまり高性能のハードでプログラム技術を駆使すれば限りなく普通の絵に近いカクカクしていないポリゴン画を描くことができるのです。計算速度や色数などに関しては、メガ-CDの処理能力でもまだじゅうぶんとはいえませんが『シルフィード』のようなポリゴンゲームをROMカセットで作ることが不可能です。『シルフィード』では自機、敵機、背景などすべてポリゴンで表現しています。ただし、効果的な使い方で取り込み画像を使用する予定です。宇宙空間の無数の星をポリゴンで描いても無意味ですから（笑）。また爆発シーンなども、ポリゴンでやると、ただ汚いだけになってしまいます。

——すべてポリゴンでやっているわけはないと？

宮路　ええ、まったくこだわっていません。より優れた表現ならポリゴンでなくてもオーケーです。たとえば『シルフィード』は見てのとおりシューティングゲームです。通常のシューティングゲームはスプライトで描かれたキャラクターをスクロールする背景に乗せていますよね。このシルフィードはキャラクターをポリゴンで描き、背景をＣＤの特性を活かし動画でやっているだけで、ゲーム性自体は変わらないのです。つまりゲームの見せかたは３次元的ですが、ゲーム自体は２次元といえるのです。ただし、３次元独特の迫力は保証しますよ。

——たしかにいままでのポリゴンゲームとは印象が違いますね。

宮路　ええ、これはちゃんと山の影まで計算しています。それに今回のプログラムはすべてゲームアーツのオリジナルです。ポリゴンの自機キャラ、敵キャラをつくるエディターから、３次元的モデリングをするツールなど、既存の３Ｄツールはまったく使っていません。だから、まずツール作りから始まったんです（笑）。それからやっとゲーム制作に入ったんです。

——それはすごい！

宮路　だからこれだけオリジナリ

ポリゴン大魔神と呼ばせてください



⬅宮路氏は社長の宮路洋一さんの弟なのだ！ 兄弟パワーでつき進むらしい。

ゲームアーツ　取締役第二開発部部長

宮路　武

ティーに溢れたものができたのだと思います。
——ゲーム制作期間は？
宮路　１年たっぷりです。ツールの作成期間を別にして(笑)。ポリゴンに関していえばウチは７年まえからずっと取り組んでいます。まだそのころはポリゴンなんて言葉はわれわれも知らなかったし、ゲーム業界にも普及していませんでした。３角形の板だから、トライアングルフィルでいいや、なんてみんなで言っていたもんです。
——ポリゴンという言葉も知らなかったとのことですが、最近の読者がちょうどそういった状況だと思うんですよ。それが昨年末ぐらいから、家庭用、アーケード、パソコンとやたらとポリゴンゲームが増えていますよね、一部では今年はポリゴン元年だ、なんて声も出ているようですがどう思われますか？

これからの時代のポリゴンゲーム

宮路　わたしも今年はポリゴン元年だと思います。すべてはアーケードの『スターブレード』から始まったと思うんです。ちなみに今回の『シルフィード』は『スターブレード』のチーフデザイナーだった柳川氏が映像デザインを担当しています。そして『バーチャレーシング』が出た。これでポリゴンってなかなか楽しいもんだなあ、と一般ユーザーや業界関係者が認知し始めたのがきっかけでしょう。
——いままでの例から言うと、ポリゴンといえばドライブシミュレーターやフライトシミュレーター、シューティングとジャンルが限られていましたが、今後はどういった展開があると思いますか？
宮路　可能性はいろいろあります。いわゆるバーチャルリアリティーなんかはみんなポリゴンを使用していますしね。われわれもいろいろなアイデアを持っていますよ。『シルフィード』では２Ｄシューティングの楽しさを引き継ぎつつ、３Ｄならではの迫力を出すということが目標でした。メガ-ＣＤというハードがなければ決してできないものでしたけど、はっきりいってポリゴンに関してはこの１作でハードの限界まで来てしまったという感じですね。我々のアイデアを盛り込んだより素晴らしいポリゴンゲームのためにはもっと高性能のハードがほしいぐらいですよ。
——具体的なアイデアを聞かせてもらえませんか？
宮路　ハードの能力が上がるということが条件ですが、ＲＰＧなんていいと思います。『ドラッケン』なんかはフィールドにポリゴンを使ってますよね。あれをもっと押し進めていけば、なかなか楽しいものができるのではないかと……。
——なるほど。ポリゴン背景のなかを勇者たちが冒険していくなんて楽しそうですね。
宮路　ただ、ひとつだけ言っておきたいのは美しい絵で作らなければ意味がないということです。ユーザーの間ではポリゴンだから絵がきたないのは当たり前、ポリゴンだからカクカクしてるのはしょうがない、といった誤った認識があるような気がするんです。それは、はっきり言って技術者の言い訳にすぎないんです。メガ-ＣＤというハードのスペックを最高に引き出せば、スムースな動きで絵のきれいなポリゴンゲームが作れるはずです。ＣＭや映画に登場するポリゴン画はあんなにきれいなんですから、ゲームだけ汚くてもいい、なんてことはないはずです。やっぱり画面のクオリティーは大事ですよ。これは個人的な予測ですが、現行のCPUの6倍くらいの処理速度があれば、いろいろなアイデアが現実のものになりますよ。
——ＲＰＧのほかには？
宮路　ゴルフゲームなんていいんじゃないですか？　フィールドがポリゴンというゲームはけっこうありますが、ボールをショットするとゲーム画面内の視点が変わってしまうものが大部分ですよね。ずーっとボールの視点でプレーするゲームなんて楽しいんじゃないですか。ショットした瞬間にボールの位置に合わせてポリゴンの背景が流れていくなんて最高ですね。
——それは楽しそうですね。

最初の家庭用ポリゴンゲーム

家庭用最初のポリゴンゲームがこれ。ゲーム内容は自動車教習所のようなコースを現実の車のようにドライブするというユニークなものだった。車がクラッシュすると、視点が車を遠くから映したものへと移動して事故シーンを再現するなど、あらゆる角度からキャラが見れるというポリゴンの特性を生かした傑作ソフト。ただしグラフィックはイマイチ。

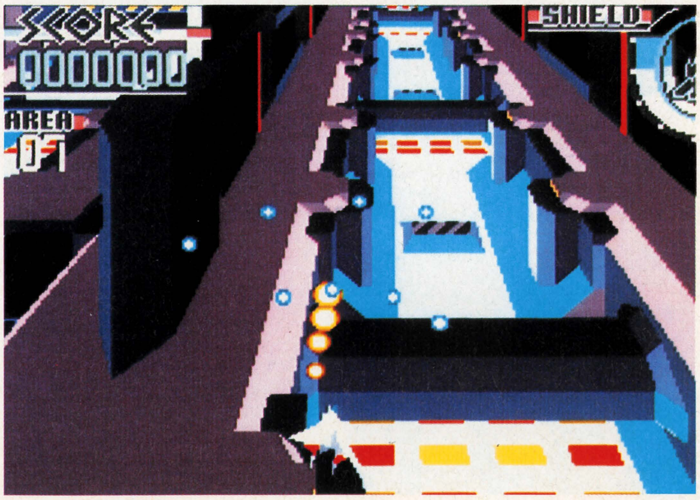


⬆家庭用初のポリゴンゲームといえばテンゲンの『ハードドライビング』だ。

ポリゴンで描かれた地表


⬆この美しい山がポリゴンで描かれているなんて。ヒョエーなカンジだ。

この画面写真をよく見てほしい。自機がポリゴンで描かれているというのはよくわかる。でも、この山はまるで取り込み画像のように美しい。これがポリゴンで描かれているといわれても、最初は信じることができないだろう。ただし、このポリゴン画はリアルタイムで動かしているのではなく、一回読み込んだデータを動画として流しているものなのだ。



ポリゴンゲームが増えてきた。うれしいなったらうれしいな。

'93年版熱血ポリゲー大集合

前回のポリゴン伝説ではパソコンから家庭用、アーケード、アミューズメント施設と、多数のポリゴンゲームを紹介した。その記事掲載1ヵ月後に任天堂のポリゴンチップ(スーパーＦＸチップ)の発表。多数のポリゴンゲームの発売や企画発表など、時代は確実にポリゴンゲームという新たなジャンルの確立に向けて動いているような気がする。

このページではファミ通ポリゴン組が、自信をもっておすすめする7本の最新ポリゴンゲームを紹介する。このページの写真を見れば、ポリゴンゲームがどんなものか、理屈ぬきで理解できるぞ！

なにも言わずに読むべし……。それだけで、キミはゲームヒストリーの生き証人となるかも？



⬅イカしたポリゴンゲームをまとめて大紹介してしまうぞ。君よ、ポリゴラーとなれ！

シルフィード

メガ-CD　ゲームアーツ　価格未定　発売日未定

CD-ROM界の雄ゲームアーツが放つポリゴンシューティングゲーム。タイトル自体は数年まえのパソコン版のものだが、最新の技術を駆使してまったく新しいゲームへと変化している。



⬅自機には数百のポリゴンを使用している。



⬅このデカキャラも、もちろんポリゴンだぞ。

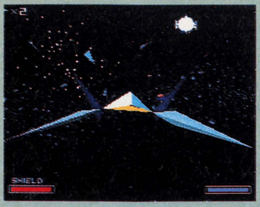
スターフォックス

スーパーファミコン　任天堂　9800円　2月21日発売

3Dスペースバトルで燃えろ

任天堂開発のスーパーＦＸチップを搭載した3Dシューティングゲーム。ポリゴンで描かれた巨大戦艦や自機が高速でスムースに動く姿は必見だぞ。ゲームの舞台は宇宙空間と惑星上の2種類。ポリゴンという表現を最大に利用し、ゲームの視点が地上では2種類、宇宙空間では3種類と変化するのも、大きな特徴のひとつといえるだろう。

またこのゲームには自機以外に3機の仲間が登場する。つまり、編隊を組んで、ゲームを進めていくのだ。これは楽しいぞ！



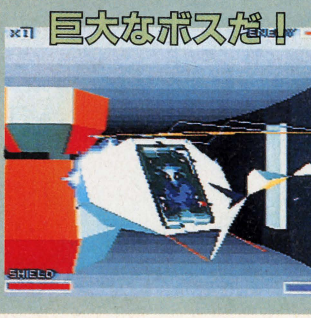
➡任天堂初の本格的ポリゴンゲームなのだ。



⬆宇宙空間を飛びまくる。星がきれいだよ母さん。



⬆こいつが自機だ。このシャープなデザインを見よ。



⬅こんなデカいキャラクターも登場しちゃう。ちょっとだけこまっちゃう。

アウターワールド

スーパーファミコン　ビクター音楽産業　8800円　発売中

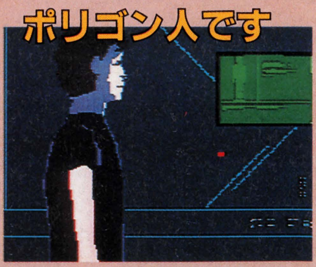
恐怖の異世界へようこそ

昨年発売されマニアのあいだで評判となったポリゴンアクションゲーム。プレーヤーはポリゴンで描かれた主人公を操作し、恐怖の異世界アウターワールドから脱出を計るのだ。

このゲームのウリはなんといってもオールポリゴンによる独特のグラフィック。オープニングデモの水中シーンからキミの心はグワッと捕らえられてしまうはず。アクションはちょっとだけシビアだ。



⬆人までもがポリゴン。リアルな腰の動きが不快感さえ呼び起こすのはなぜ？



⬆レーザー光線で身体を調べられる人。ウーン、古い言葉だけどサイバーだ。



⬆イヤな世界だアウターワールド。今日の仕事もキツかった。明日もこんなのと戦うのでしょうか？

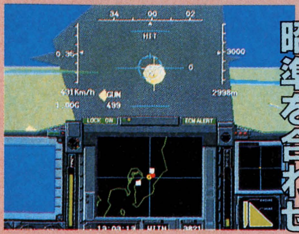


➡こいつのリアルな動きはポリゴンならではのもの。

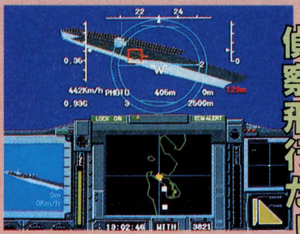
エアーコンバットIII

ＰＣ-9801　システムソフト　9800円　発売中

前回のポリゴン特集でも紹介した人気フライトシミュレーターの第３弾が早くも登場したのだ。今回は前作にくらべてミッションの内容が充実した。無人飛行船の撃墜や、謎の戦艦を偵察し撮影してくる任務など、ただのドッグファイトだけではなくなったのだ。



⬆レーダーで位置を確認してから、敵機に照準を合わせるのだ！



⬆戦艦を撮影する。ちょっとしたスパイ気分が味わえる。

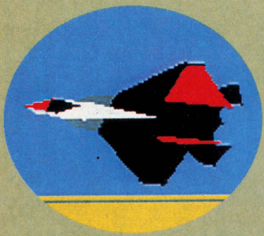
F-22インターセプター

メガドライブ　ＥＡビクター　価格未定　発売日未定

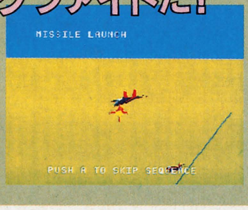
アメリカ軍次期主力戦闘機との呼び声も高いＦ-22を題材にしたフライトシミュレーターだ。アメリカ、韓国、イラク(!!)などに自国を設定してフライトするのだ。



⬅これは敵機です。旧ソビエト製です。



⬅これが自機だ。アメリカ野郎が好きそうなマヌーな色！

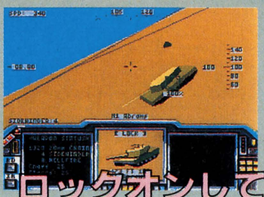


➡ミサイルも、もちろんポリゴンだ！

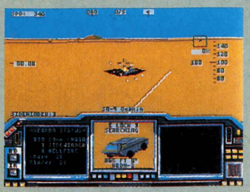
LHX アタックチョッパー

メガドライブ　EAビクター　8900円　５月21日発売

ヘリコプターを操り、敵施設や戦車、装甲車、装甲歩兵などと戦うフライトゲーム。ヘリコプターの武装はミサイルやバルカン砲など本物顔負けの重装備だ。ポリゴンの砂漠がイカす。



⬅狙いをつけて戦車を破壊するのだ。



⬅敵戦車を破壊した瞬間。なんと破片もポリゴンなのだ。



➡ポリゴンのピラミッドがヘリコプターに迫る！　激突するな。オーケーまかしてくれボス(バカ)。

4Dボクシング

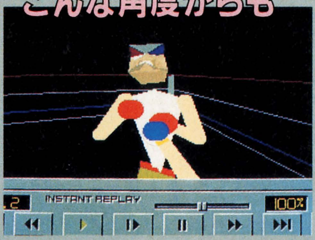
PC-9801　ＥＡビクター　9800円　発売中

格闘技と書いてツブスと読む！

海外で数々の賞に輝いた人気ボクシングゲームがこれ。プレーヤーは顔、体型選択やパラメーター設定などで、独自のボクサーを作りだし世界チャンプを目指すのだ。

リングからボクサーまですべてポリゴンを使用して描かれているのでゲームの視点を自由に変えることができるのだ。テレビ中継のようにリングの斜め上から全体を見てプレーしたり、ボクサーの視点から、敵の姿と自分の両腕のみを見ながらプレーしたりと、楽しみかたは無限大なのだ。また、試合終了後はビデオテープのように自分の試合を再現したり、カメラアングルを変えて編集することも可能なのだ。

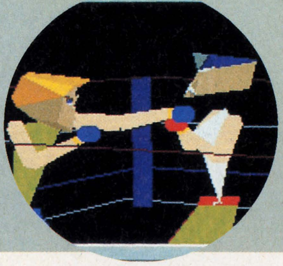
発売元がＥＡビクターだということを考えると、こいつが家庭用ハードに移植される可能性は大！　立て、立つんだジョー！



⬆こんな近くで見ることも可能。いわゆるボクサーズアイってやつね。

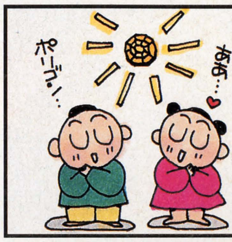


⬆壮絶な殴り合い。ポリゴン顔なので、殴っても腫れないので安心……。



ポリゴンと進みつづける僕たち

これまでポリゴンゲームをズラっと紹介してきたけど、家庭用ゲームに限っていえば、ポリゴンゲームはまだまだ、進歩する余地のある画像表現であるといえるだろう。今年はおそらく数十タイトルのポリゴンゲームが発売されるだろうけど、現状のレベルに満足せずに進歩し続けてほしいものです。



イラスト：二木志乃

新たなる伝説は生まれるのか？

NAXAT INFORMATION MAGAZINE

ナグッ子くらぶ

素敵なゲームがいっぱい!!



超魔界大戦!どらぼっちゃん

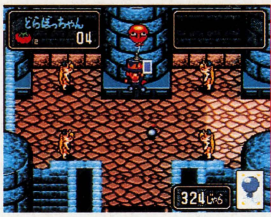


スーパーファミコン／3月下旬発売予定／8800円

魔界を救え!どらぼっちゃんの大活劇アクションRPG!!

あのどらぼっちゃんが、アクションRPGになってスーパーファミコンに登場!! 魔界の王の1人オオワルサーが、魔界征服をたくらんで侵略を開始した！ オオワルサーと戦えるのはドラキラヤの王子、どらぼっちゃんだけ。得意のマントアタックやハットアタック、魔法を使ってオオワルサーをこらしめちゃおう!! とっても楽しいA-RPG決定版だよ！





カードを使って魔法攻撃！色々な種類がある。



楽しいイベントもいっぱい。コレはなにかな。



ダブルドラゴンII The Revenge

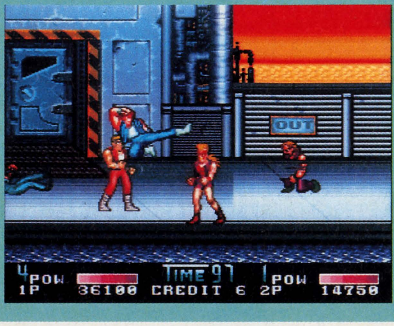
PCエンジンS·CD
3月発売予定
価格未定

大興奮!元祖格闘ゲームPCに登場!

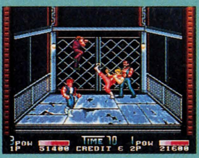
アーケードで大人気を博した、格闘ゲームの金字塔がついにPC登場。行く手を阻む悪漢どもを、ダイナミックな技でぶちのめせ!! もちろん2人同時プレイだって可能だぞ!



▲ステージ間には、CDならではのビジュアルも。



◀殺された恋人の仇を討つため、2人は戦いを開始する。武器は、己れの拳。



▲様々なステージと、凶悪なボスが君を待つ!

フォーセット・アムール

PCエンジンS·CD
3月発売予定
価格未定

美少女コルクが悪を討つ!!

早くも人気絶頂の美少女アクション。二節棍を使って邪悪な暗黒魔法集団と戦おう！ ちょっとHなビジュアルも満載!! 3月発売予定だから、待っててね♥





OTHER NEW GAMES

またまたくにおが大暴れ!!	あの名作がまとめて遊べる!!
ダウンタウン熱血物語	ウィザードリィ I・II
PCエンジンS·CD／発売日未定／価格未定	PCエンジンS·CD／発売日未定／価格未定

■株式会社 ナグザット 〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル テレフォンサービス 03-5395-2088 ゲームについての問い合わせはこちら！ フリーダイヤル0120-079310（午前10時～12時 午後1時～5時）

naxat soft



© LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

新着ゲーム通信

FC ファミコン 星のカービィ 夢の泉の物語

アクション　バックアップカートリッジ

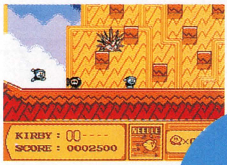
任天堂　3月23日発売予定　6500円

ゲームボーイでヒットした『星のカービィ』が、内容も新たにファミコンで発売されるぞ。

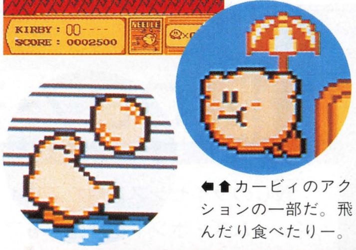
『星のカービィ』といえば、主人公カービィのかわいいアクションがウリだよね。今回のファミコン版では、前回好評だった、吸って、吐いて、空を飛ぶ、といったアクションはそのままで〝スライディングキック〟や、〝水鉄砲〟など、いくつかの新しいアクションが加わっているのだ。

そしていちばん大きな特徴は、吸ってのみ込んだ敵の能力を、カービィが〝コピー〟できるようになったこと。たとえば、ハンマーで攻撃してくる敵をのみ込んだらカービィがハンマーで攻撃できるようになるのだ。コピーできる敵の能力は20種類以上あって、なかにはバックドロップなんて変わったものもあるぞ。さらに、3種類あるボーナスステージではカービィがガンマンになったりと、ひょうきんな姿もみせてくれるのだ。

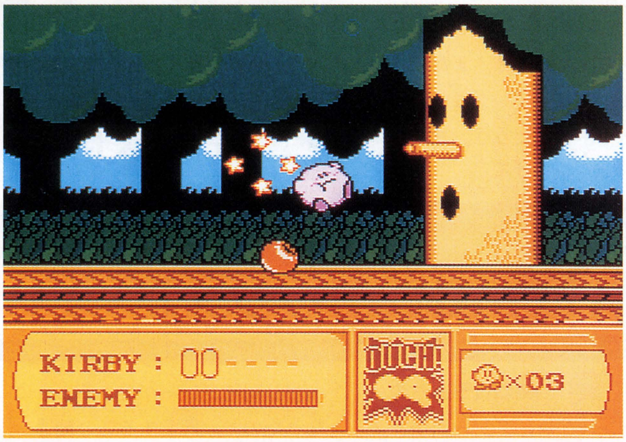
新しくなったカービィの世界は、カラフルで楽しいぞ。



⬅さわるといたいハリネズミ。身を守る防御の姿勢です。

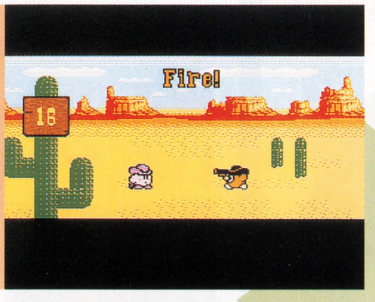


⬅⬆カービィのアクションの一部だ。飛んだり食べたりー。

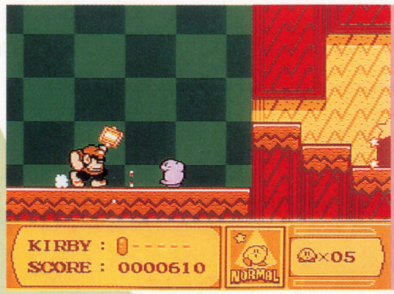


⬅レベル一の大ボス、ウイスピーウッズだ。とぼけた顔をしてるからって油断するなよ。つねに全力を尽くせ!!

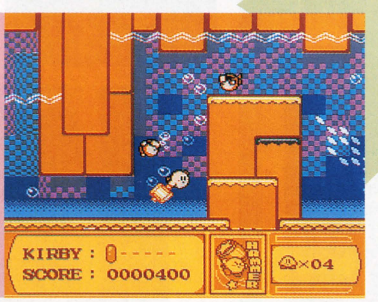
カービィのアクションを見ろ!!



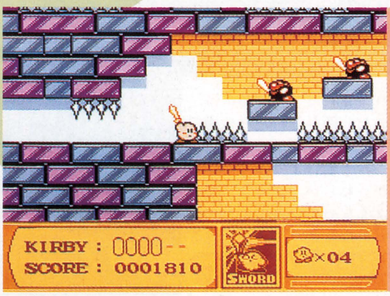
➡うわぁー、助けてくれー、殺されるー。なんてウソウソ。ボーナスステージの早撃ち競争だ。



⬅ハンマー使いの中ボスに、もう怒ったぞー状態のカービィ。あまり興奮し過ぎないようにね。



➡重いハンマーを持って泳いでも、平気でスイスイーのカービィだ。溺れることはありません。



⬅目には目を、剣には剣を。というわけで剣を装備したのだ。ヒューヒュー、かっちょいー。

＊画面は開発中のものです。

MD メガドライブ ナイトストライカー

シューティング
CD-ROM

タイトー　発売日未定　価格未定

伝説のゲームが復活!!

アーケードでマニアックなファンに人気があった、伝説のシューティングゲームがついにメガ-CDに移植されるぞ。

舞台は未来、キミはナイトストライカー隊の一員となるのだ。水上、陸上、空中を自在に駆ける高性能マシンに乗って、凶悪な犯罪者と戦っていくのが使命だぞ。武器はホーミングレーザーとレーザー弾。各ステージの最後には、強力なボスキャラがいる。ボスを倒したらステージクリアーだ。

ステージクリアー後のルートの選択によっては、全部で21ものステージを楽しめるぞ。また6つ用意されたエンディングは、きっと感動を呼ぶことだろう。さあ、エンジンに火をつけろ。

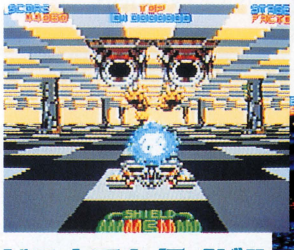


➡運河を突っ走る。パイプが危ないのだ。

この疾走感はイカス!!



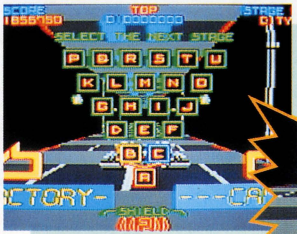
⬅市街地上空でボスとバトル。キビシイ。





⬅⬆敵組織の秘密工場や海上でも激しい戦いが……。どこでも戦える万能マシンなのさ。キミもドライバーとなれ。

どこまでも行くぜ!!





⬅ルートは分岐しているので、全21ラウンドある。全部クリアーするのだ。

全21ステージだ!!

MD メガドライブ ロード・ラッシュII

アクション
カートリッジ

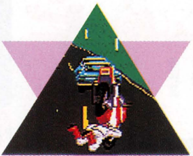
EAビクター　6月発売予定　8900円　8メガ

殴り、蹴り、凶器攻撃ありのバイオレンスなレースゲームが、メガドライブに帰ってきたぞ。こんどの『II』では画面を2分割して、ふたり同時プレーができるようになったのだ。興奮すること間違いなしのデンジャラスな無法レースにいますぐ参加しろ!!

ふたりプレーが熱いのだ!!



⬆これがふたりプレー時の画面なのだ。殴り合ったり、蹴り合ったりできるぞ。



⬆ゲームの世界じゃ、これぐらいではケガとはいえないのだ、トホホ。



➡コースも前作より増えているのがうれしい。グラフィックもよくなっているのだ。アメリカンな景色がイイね。

地平線を突き抜けろ!!

MD メガドライブ 007・死闘

アクション
カートリッジ

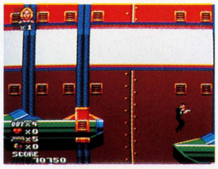
テンゲン　5月14日発売予定　6800円(予価)　4メガ

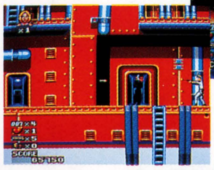
殺しのライセンスを持つスパイ、ジェームズ・ボンドが活躍するアクションゲーム。ボンドの使命は、敵のアジトに単身潜入し、破壊工作を行なうこと。敵戦艦、火山の実験場などに忍び込み、時限爆弾をセットするのだ。映画さながらの活劇が、キミを待っているぞ。

映画のヒーローがいま、ゲームに!!



⬆ジェットで飛びます。

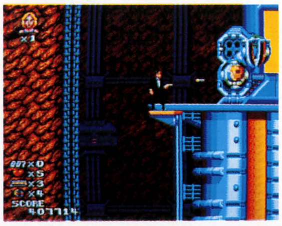




任務達成なるか?



➡キメのポーズがカッコいい。さすが、ジェームズ・ボンド。



⬅映画の悪役なんかも出てきて、ファンにはうれしいかな。

MD メガドライブ　デビルバスター（仮題）

アクション　カートリッジ

シムス　'93年発売予定　価格未定　8メガ

魔界が舞台のアクションゲームなのだ。ステージは全部で５つ。３人のなかから気にいったキャラクターをひとり選び、襲ってくる悪魔を剣や魔法で倒しながら進んでいこう。冒険途中では、妖精の姿をしたオプションも登場し、キミといっしょに戦ってくれるぞ。



不思議な世界

⬆こいつは、ハワードスーツ　パンチやマシンガンで敵を倒していくぞ

ここは魔界です







どれにしようかな

⬅キミの冒険したいステージから始められる。

GG ゲームギア　Kick&Rush

スポーツ　カートリッジ

シムス　'93年発売予定　4500円（予価）　2メガ

ついに、ゲームギアにもサッカーゲームが登場したぞ。世界の頂点を目指すワールドカップやコンピューターどうしの試合を観戦するなど全部で４つのモードが楽しめるのだ。もちろん、ふたり対戦も用意されているぞ。みんなで盛り上がりながらプレーしよう!!

大人気といえばサッカーだよね

➡広〜いグラウンドで気持ちいい





簡単操作で、ラクラクプレー

⬅とっても見やすい画面で、遊びやすいね。

➡好きなチームどうしを戦わせることもできるぞ。

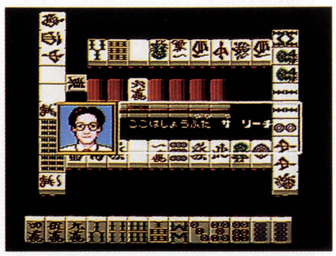




やよい♥秋恵の HYPER 新着情報



秋恵　あーあ、腹がたつよ〜!!
やよい　あら、あんたが怒ってるなんてめずらしいじゃないの。
秋恵　男って勝手なんだから!!　超ハイパーなネタを聞くために電話をかけたら、教えるかわりにベロンとなめさせろって……。
やよい　で、ネタは聞けたの（仕事のことしか頭にない奴）？
秋恵　まあ、ウワサ程度のものだったら聞けましたよ。まず**メサイヤ**の情報なんですけど、なんでも**シミュレーションゲームを2本、開発している**らしいです。ウワサでは**超大作らしい**です。もちろん**スーパーファミコン**ですよ。
やよい　へえー、そうなんだ!!
秋恵　『超兄貴』の続編とか、『超姉貴』なんていうおもしろいゲームだったらいいですね。楽しみだな。
やよい　シューティングじゃなくて、シミュレーションだから『超兄貴』の続編なわけないじゃないの!!　さっきシミュレーションだって自分で言ったの忘れたの？　ニワトリみたいな奴ね。
秋恵　はい、忘れました。あとね、**アスキー**のウワサも聞けました。**あの人気シリーズの続編が、とうとう発売されるっていうウワサ**ですよ。
やよい　人気シリーズの続編っていったら、思い当たるのが2本あるけど、どっちかな……。アレかな……。
秋恵　スゴイ。先輩わかるんですか？あたし、ちっとも思い浮かばなかった。
やよい　あ、あんた、それでも本当にファミ通の人間なの？
秋恵　いいえ、違いますよ。あたしは岩手県の生まれです。
やよい　はい、もういいです（あきれてる）。やっぱり、それも**スーパーファミコン**なんでしょ？
秋恵　ゲームギアだったような……。
やよい　そんなわけないわ。絶対、スーパーファミコンよ。
秋恵　じゃ、それでいいや。決まりね。
やよい　……。
秋恵　**ヒューマン**の情報もあるんです。**スーパーファミコン**で『**スーパーフォーメーションサッカーⅡ**』を**今年の6月に発売する予定**らしいですよ。前作に比べて、**細かい技が使えるようになる**んですって。そして、な、なんと、**4人同時プレーも可能**になるそうです。
やよい　へえ〜、4人同時プレーっていうのは楽しそうね〜え。
秋恵　まだ、あるよ。あとね、**ヴィジット**がね**スーパーファミコン**で『**悪魔のココロジー**』**みたいなゲームを開発している**らしいですよ。
やよい　え〜、でも『ザ・心理ゲーム〜悪魔のココロジー、あなたのすべてをあばきだす』だって3月26日に発売される予定で、まだ発売されていないでしょ？　もう**第2弾を開発している**なんて早いわね〜。
秋恵　でも、あのゲームって変わっててあたしは好きだな……。
やよい　そうね、**心理テスト**だから、テクニックとか関係なく、誰でも簡単に楽しめちゃうのよね!!
秋恵　あと最後の情報なんですけど、**ビデオシステム**が**スーパーファミコン**で『**ソニックウイングス**』**を発売する**んですよ。**アーケードで大人気だったシューティングゲーム**なんです。ふたり**同時プレーも可能**なので、先輩、彼と思う存分楽しんでください。ベロン、ベロンとね……。
やよい　なによ、そのベロン、ベロンって。エッチね……。ところで、あんた、そんなにたくさんの情報を、いったい、どこから仕入れたの？
秋恵　え？　それはですね、はがきを見て電話したんです。
やよい　何のはがきよ（イヤな予感）？
秋恵　読者からきたアンケートはがきです。そこに書いてあった電話番号にかけたのでした。ケケ!!
やよい　あ、あんた、読者に情報を聞いてどうするの？
秋恵　ん〜、でも、おもしろいウワサがたくさん聞けたから平気、平気!!
やよい　平気、平気じゃない（怒り）!!



⬆アテナからスーパーファミコンで発売される『日本プロ麻雀連盟推薦　極（仮題）』。



緊急速報2

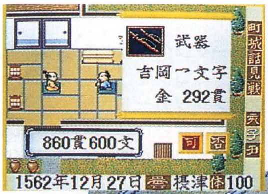
太閤立志伝

戦国時代の武将を３人挙げろといわれれば、織田信長、徳川家康、そして豊臣秀吉を挙げる人が多いはず。そんなメジャーな秀吉の一生を味わえるゲームなのだ。

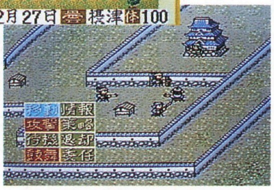
SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	光栄　４月７日発売予定　11800円	12メガ

秀吉となって、立身出世せよ!!

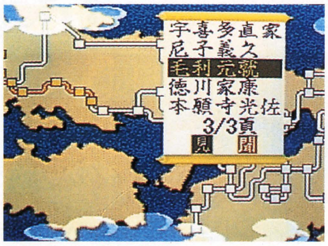
この『太閤立志伝』は、戦国時代の武将、豊臣秀吉の人生を体験できるゲームなのだ。秀吉は最初、足軽頭という低い地位だが、いろんな任務を達成していくことで、地位が向上していく。ゲームの最終目的は関白の位を得ること。だが、それまでに数々の試練が秀吉を待ち受けているぞ。失敗をくり返すとクビがとぶなんてことも。



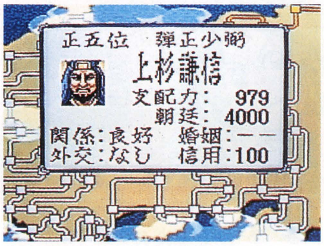
⬅最初は地道な活動で信長の信頼を得ていくのだ。なかなか、つらいよ。



➡基本はRPGだ。合戦はシミュレーションゲームだぞ。2倍おいしいかな。



⬆登場する武将は約700人。彼らの行動もまた、ゲームに大きな影響を与える。



⬆日本各地の城が120以上登場するのだ。武将との城取り合戦も楽しみのひとつ。

出世あるのみ!!

ゲームの進行は、豊臣秀吉の出世によって、３段階に分けられるのだ。

裸一貫の足軽頭	身分や能力を高めて、城主になることをめざす段階。大名の居城で開かれる評定(会議)に参加して、命令を引き受け、達成していくのだ。弁舌、茶道といった技能も身につけよう。
一国一城の主	信長から届けられる命令書にしたがって、他国を侵略しつつ、信長の後継者となることをめざす段階。評定を開いて、部下に命令を与え、城の経営や軍備の強化を行なっていこう。
天下を狙う大名	全国をほぼ統一して、関白になることをめざす段階。信長が戦闘や謀反で死亡した時点で、自国の武将のなかでの身分を高くしておかないと、大名にはなれない。気を付けるべし。

ミニゲームもあるぞ!!

光栄の『大航海時代』では、ミニゲームとしてトランプのポーカーが遊べた。この『太閤立志伝』にもミニゲームが入っているぞ。しかも"ちんちろりん"と"おいちょかぶ"と、ふたつも入っている。遊びたいときは酒場へ。



⬆サイコロ使ってチンチロリンだ。ルールも簡単、誰でも遊べるぞ。

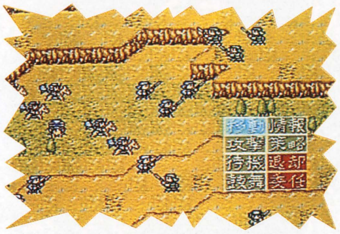


⬅おいちょかぶという花札を使ったゲーム。シブイよ。

まずは足軽頭から

今回は、豊臣秀吉こと木下藤吉郎が、足軽頭から城主に出世する苦難の道筋をたどってみよう。身分を上げるには、与えられた仕事を達成して大名の信頼を得なければならない。そうすれば、おのずと地位も向上していくというわけ。

身分が低いうちは、兵糧を売ったり、鉄砲を買ったりといった地味な仕事が多い。だからといって手を抜いてちゃ、出世はできないぞ。身分が上がっていけば、戦国時代の花ともいえる合戦に参加できるようになるからね。暇なときには武将や浪人に師事して、武力、統率力のレベルも上げておこう。



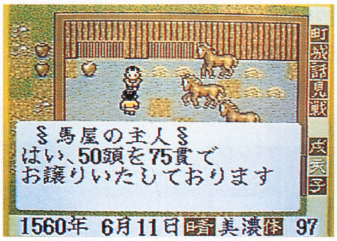
⬆最初は合戦に参加できないぞ。敵の総大将の首を取るなんて、夢のまた夢なのだ。



⬆織田家頭領のために死ぬほど働くぞ。そして、いつか大名となる日を……。



⬆フィールドを歩いて、情報収集しよう。



⬆地味な仕事だけど、大切な仕事でもある。



⬆鉄砲を用意するのは、なかなか困難だぞ。

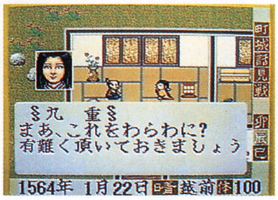
主命を達成するには

与えられた命令がどうしてもクリアーできないときは、帰宅してみよう。主人公の正室であるねねが、助言をしてくれるときがあるぞ。また、大名の居城にいる姫に贈り物などをして仲良くなっておくのも手だ。姫が思いがけない便宜を図ってくれるときがあるぞ。

さらに各地の町でも情報収集を行なうことができる。たとえば、町の飲み屋で薬売りや修行僧なんかから噂話を聞けば、意外な事実がわかったりするのだ。コネのない藤吉郎が、成り上がるには多方面での人脈を活かすしかないぞ。



⬆困ったときには、ねねに聞け。妻の鏡かな。



⬆お姫様は仲良くしとけば、あとでイイことが。



⬆同僚に助言をあおぐというのもイイかもしれない。持つべきものは友だよね。



⬆能力が上がれば、主命は達成しやすくなるぞ。

強くなれ、藤吉郎!

身分が上がると合戦に参加できるようになる。合戦で勝利するためには、剣術のレベルを上げなければならないぞ。そのために武将に師事して、レベルを上げるのだが、もうひとつ剣術のレベルをあげる方法がある。マップを移動中に他家の武将に攻撃をしかけるのだ。だが、魅力が高い武将を斬り殺したりしたら、自分の魅力が下がるので乱用は避けよう。

合戦で勝利して、武勲を重ねていけば、家老や宿老といった地位になるのも夢ではないぞ。外交力、内政力といった基本的な能力を高めながら、城主をめざしていこう。



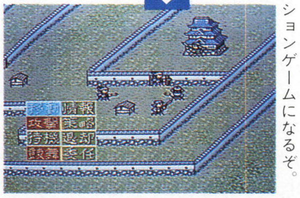
⬆フィールド上で、他家の武将と接触しよう。



⬆合戦が近づいてきた。出世のチャンスなのだ。



⬆斬り合いになったぞ。これじゃ、辻斬りだよ。


⬆バリバリのシミュレーションゲームになるぞ。

開発状況

完成しました。同時期にメガドライブ版も発売されるので、こちらもよろしく。

光栄 高津

はたして、藤吉郎は関白になれるかな!?

緊急速報3



英雄伝説II
The Legend Of Heroes II

パソコン版で発売されて以来、いろんなハードに移植され人気が続いている『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』。ついに、第2弾がスーパーファミコンで発売されるのだ。前作の主人公セリオスの息子が『II』で大活躍するんだってサ!!

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	エポック社　6月発売予定　9800円	12メガ

熾烈な戦いが再び始まろうとしている

スーパーファミコン版のほかに、いろんなハードで発売され大ヒットしたRPG、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』。その続編が、ついに、スーパーファミコンにも登場だ。『I』から20年後の時代が『II』の舞台だぞ。前作で主人公だったセリオスに息子が生まれ、その息子が今回の主人公ってわけ。もちろん、前作で活躍したキャラクターも続々登場するぞ。町の様子も、20年のあいだに微妙に変化していておもしろいのだ。

前作



➡楽しいイベントが盛りだくさん。



⬅懐かしいこの地で再び冒険ができるぞ。



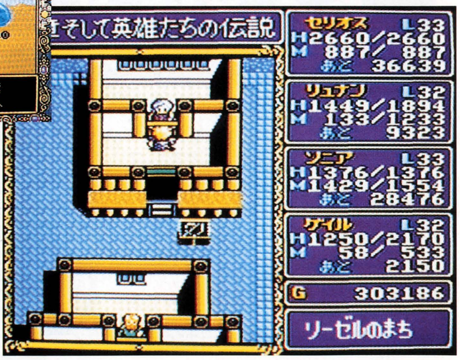
➡魔法はひとり7つまで持てるのだ。



⬅出た〜っ、スライムだ。アトラスの趣味はスライムいじめなんだってさ……!!



⬆おっ、何か重要な話が聞ける予感がするね。



⬇町のなかも20年まえに比べて変わっています。なつかしい人々にたくさん会えるかもしれないよ。

あの壮絶な戦いから20年経った……

前作で主人公だったセリオスたちが破壊神アグニージャを倒してから20年が経とうとしていた。20年のあいだにセリオス王子とディーナ姫のあいだにはアトラスという息子ができた。アトラスが16歳の誕生日を迎えたとき、セリオス王はイセルハーサ各国の王に手紙を届けるという使命をアトラスに言いわたした。王になるための試練となる、この冒険に旅立つことからアトラスの戦いは始まるのだ。



⬅20年まえの戦いを起こしたのはアクダムという人物なのだ。

⬇世界に平和が戻り、ともに戦った仲間も自分の国に帰っていった。





⬆これは前作で主人公だったセリオスだ。セリオスのおかげで平和な世界に戻った。



⬆セリオスは父アスエルのあとを継いでファーレーン王国の王になり、そして息子も生まれた。

⬇前作、大活躍した5人の仲間だ。『II』では、どんなキャラクターが登場するのか楽しみだね。



見やすい画面で気持ちいいねぇ～

このゲームのウリのひとつは、ウインドーがうっすらと透明だってことなのだ。画面全体が広く見渡せるってわけだね。また、戦闘は前作と同様コマンド選択式で行なわれる。フィールド上で敵に会うと自動的に戦闘画面にかわるぞ。呪文を使ってマジックポイントが減ったらフィールド上でじっとしていよう。もとどおり回復するぞ。



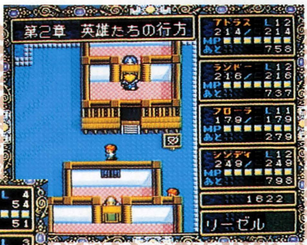
⬅ダンジョン内では自分がどこにいるのかがひと目でわかる仕組みになったぞ。



⬅フィールド上では敵に接触しないように歩くと、戦わずに進むことができる。

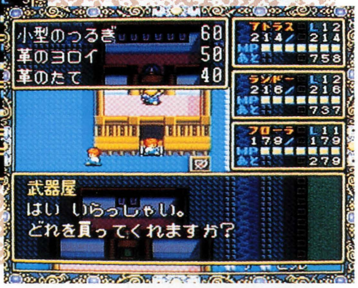


町の中



⬅章は全部で6つ。どんな冒険が待っているのかなぁ。





⬆前作と同様、パーティの編成も可能になっている。

➡『Ⅱ』だけでしかお目にかかれない武器やアイテムもある。

戦闘だ!!





⬅こんなモンスターたちが本当にいたら、世の中、楽しそうだね(?)。



ビビってないで反撃だー



⬆オートバトルも可能なのだ。めんどくさがり屋さんも、これで安心だねん。

➡モンスターを倒すと、めずらしいアイテムが手に入る場合があるぞ。

開発状況

今月中にマスターアップする予定です。6月の発売に向けてがんばります!!
エポック社　島村

4人で協力して敵を倒すのだ!!

このゲームには、おもに4人のキャラクターが活躍する。出身地や、旅の目的はみんなバラバラだが、最終目的はいっしょ。力を合わせてがんばろう。



➡目的はバラバラだが、期待と不安でいっぱいなのは、みんな同じだ。

アトラス



前作の主人公だったセリオス王とディーナ王妃のあいだに生まれた。もちろん、『Ⅱ』の主人公なのだ。

フローラ



心の優しい女の子。回復系の呪文を得意としている。女神フレイヤの夢を見て冒険の旅に出かける。

ランドー



攻撃系の呪文を使えるぞ。呪文も得意だが、体も鍛えているので体力も十分に備わっているのだ。

シンディ



素顔も素性もわからない謎の人物。口数も少なく、何を考えているかわからない。とても不気味なのだ。

EDITORIAL INFORMATION



—次号特集は—

スターフォックス&聖剣伝説2

この春期待の2大大作を徹底攻略。SFとファンタジーの世界にドップリつかっちゃおう！

次号は **2/19** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、田原誠司、渡辺江里　■サブデスク：中治和哉、二木康夫、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、入澤貴志、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、川辺宏二、村田順一、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英　■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、川崎学　■編集協力：河上英人、石井宏之、岩沢篤子、江崎和生、坂本達哉、下澤洋、佐々木秋恵、中川健太郎、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、安藤龍幸、服藤泰如、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、水野多希子、宮岡寛、菊地薫、加藤博一、香山リカ、スチャダラパー、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、レッカ社　■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PAL STUDIO、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、藤原雅樹、辻秀和、佐和健治、古川誠之、吉田大介、野島弘司、長島弘美、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士　■広告営業：米澤祐子、原重美、佐藤玲　■雑誌営業：中島直也、鈴木勝徳　■出版業務：中尾敬子　■出版局局長：西村弘紀　■出版局副局長：小島文隆　■出版営業統括部長：能勢仁　■出版総務統括部長：別所聖一　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキーファミコン通信編集部「OOOO係」

CALENDAR 2.12—2.26

日付	曜日	内容
2.12	FRI	週刊ファミコン通信 2月26日号発売 ●プロフットボール'93 ●コズミックファンタジー ビジュアル集 ●コットン ●F22 インターセプター
13	SAT	
14	SUN	
15	MON	
16	TUE	
17	WED	
18	THU	
19	FRI	週刊ファミコン通信 3月5日号発売 LOGIN 5号発売 アスキーコミック 3月号発売 ●ウォーリーをさがせ（絵本の国の大冒険） ●ドラえもん～のび太と妖精の国～ ●雀闘士銅鑼王 ●鋼鉄の騎士 ●けろけろけろっぴの大冒険2 -ドーナツ池はおおさわぎ- ●バトルベースボール ●ヴァリス ビジュアル集 ●つっぱり大相撲 平成版 ●邪神ドラクソス ●バットマンリターンズ ●XERD!! ザードの伝説2
20	SAT	
21	SUN	●スターフォックス
22	MON	
23	TUE	
24	WED	
25	THU	
26	FRI	週刊ファミコン通信 3月12日号発売 ●シムアント ●バットマンリターンズ ●リーディングカンパニー ●NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ ●バトルテック ●コズモギャング ザ パズル ●バートの不思議な夢の大冒険 ●織田信長 覇王の軍団 ●F-1 GRAND PRIX PART2 ●サーク ●バイオミラクル ぼくってウパ ●USA ICE HOCKEY in FC ●ポリス・コネクション ●幻蒼大陸 オーレリア ●クレスト・オブ・ウルフ ●ホラー・ストーリー ●マジンサーガ ●G-LOC ●高橋名人の冒険島Ⅲ ●バートのサバイバルキャンプ ●ONIⅢ 黒の破壊神 ●バーニング ペーパー ●ウィンブルドン

●スーパーファミコン●ファミコン●PCエンジン●メガドライブ●ゲームボーイ●ゲームギア●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜日から木曜の午後2時～4時のあいだに☎03・3796・1916まで。

1083024

MASAYA メサイヤ

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom® LICENSED BY NINTENDO

S.F.C スーパーファミコン プロレスゲーム 初

'93夏、新登場予定

最大容量

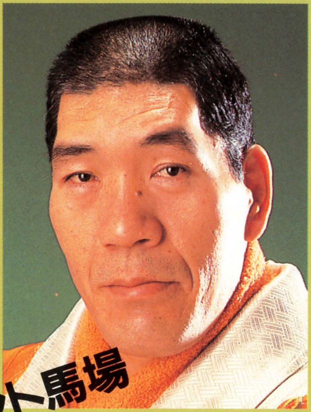
16メガで、新登場。

プロレス技監修アドバイス
ジャイアント馬場

超リアルプロレスゲーム
「全日本プロレス三冠ヘビー級王者への熱き戦い」

全日本プロレスマットで活躍する選手、必殺技がそのままソフトに登場!

現在マットで繰ひろげている生のプロレス、生の感動、興奮をそのままゲームに再現!



世界の巨人 ジャイアント馬場

今、プロレスファンに送る戦う男達の熱きメッセージ!



全日本プロレス

NCS 日本コンピュータシステム株式会社 お問い合わせ 〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314・5(代表)



俺たち賞金稼ぎ、
モンスター退治はまかせとけ!!
WANTED
20万G!!
軍艦サウルス
賞金稼ぎ RPG
たおしたつもりでいやがる…

これがモンスターハンターだ!!

手配犯を倒せば、賞金もガッポリ！

時は近未来。人類が築き上げた輝かしい文明は、崩壊した。ガレキの中からモンスターが現われ、残された人々を襲い始めたのだ。モンスターハンターとは、賞金のかかったモンスターを倒し、その金で戦車を改造したり、とんでもないゼータクしたりする賞金稼ぎなのだ。



個性豊かなキャラクターがズラリ。



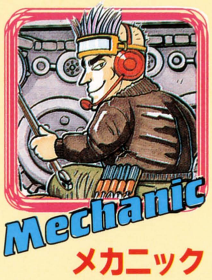
モンスターハンター

戦車の操縦・戦闘にかけては天才だぜっ。



ソルジャー

肉弾戦に持ち込めば、アタイの勝ちよ。



メカニック

手グセは悪いけど、戦車の修理はまかせてくれよ。



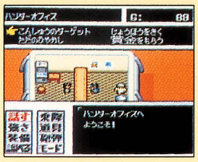
手配ポスター

指名手配犯はポスターを見て確認。四天王を倒して大金を稼ごうぜ！

バトル

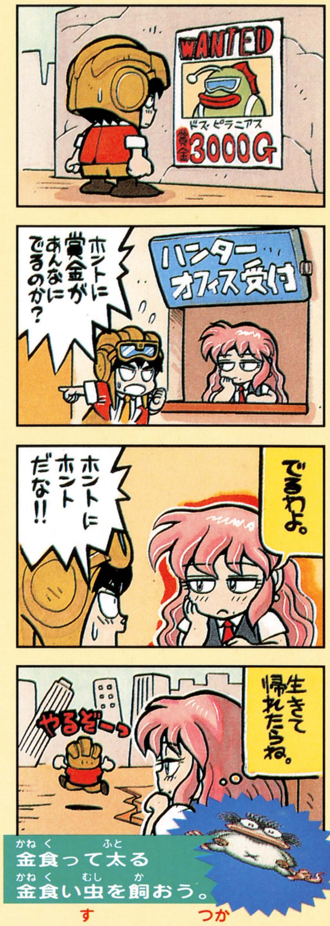
アニメーション効果もバッチリ。パトリオットも登場する興奮モノのバトルシーンだ。





ハンターオフィス

手配犯の情報収集、賞金の受け取りをする場所。16匹もいるから情報はシッカリ集めよう。



金食って太る
金食い虫を飼おう。

自分で稼いだ金だから好きに使え！

スーパーファミコン用カートリッジ RPG

METAL MAX 2

1993年3月発売・希望小売価格 9,500円(税別)



大金かけて改造！ その1

エンジンの馬力を上げよう。守備力もアップするし重い武器も積めるようになるぞ。



大金かけて改造！ その2

戦車に主砲を3本も付けるなんてムチャも。これでモンスターを一撃だ！

思いっきりムダ遣い

ゲーム
フロッグレース、的当てゲームで持金を増やそう。

おつまみ女
欲しくもないのにやたらと注文を取るカワイイ？女。

インテリアショップ
植木、名画、家具。なくても困らないけどゼータクは気分イイ。

全員が必ずもらえる「METAL MAX2」三大特典実施中！

その1 全員に「原画集」プレゼント　**その2 開発取材小冊子**　**その3 ゲーム紹介ビデオ**

「METAL MAX2」を購入予約した人全員にキャラクターデザイン担当の山本貴嗣先生のステキな原画集をプレゼントします。詳しくは店頭で。

（応募期間：1月20日〜2月28日・当日消印有効）

●申込方法

その2・開発取材小冊子、その3・ゲーム紹介ビデオは応募された方にもれなく差し上げます。返信用切手（小冊子＝175円切手、ビデオ＝360円切手）を同封し、あなたの住所、名前、年齢、学年（職業）小冊子（またはビデオ）欲しいと書いて次のあて先まで。

〒167　東京都杉並区南荻窪4-41-10　データイースト（株）読者プレゼントFT係

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-3398-5317

WEEKLY ファミコン通信 no.219
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信 2月26日号(毎週1回金曜日発行)
第8巻 第9号 第三種郵便物認可 株式会社アスキー発行
発行人 藤井章生 編集人 塩崎剛三
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表) ☎03・3796・1916(編集部)



週刊ファミコン通信2*26
モーレツにドッキリでセクシーなゲームを集めてみました!
ASCII

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1993
T1026254020297
雑誌26254—2/26